
SS10
疾風の狼
夢幻模擬戰III
彩色
超完全攻略/
修訂完整版
●遊戲基礎知識詳解
●全部舞台攻略
●武器/防具/道具/
魔法/召喚獸/特殊能力/
特殊道具一覽表
●角色培育方法與轉職一覽表
●遊戲開始光之女神問題產生
影響一覽表
★四個隱藏關進入法公佈
★秘技大放送（大幅升級法、
MP狂升法、隱藏道具店、
選關超級技）
●戀愛熱線（所有影響各女主
角友好度的資料完全公佈）
建議售價 260元
●本書所登載圖片、商標，其版權歸各所屬公司所有。


夢幻模擬戰
III

夢幻模擬戰III的世界

(利古亞帝國(リグリア))



位於大陸北方，具有廣大領土。但領土多是無法耕作的永久凍土。爲養活日益增加的國民而開始侵略物產豐富的拉卡斯王國。侵略軍的總指揮，阿特彌勒(アルテミュラー)治下有四將軍。現任皇帝，克萊伊斯特4世(クライスト4世)病危。

(可爾希亞國(コルシア))

介於北方的利古亞帝國和東方的拉卡斯王國之間。因帝國開始侵攻拉卡斯王國而陷入動盪不安的情勢。

(拉卡斯王國(ラーカス))



地域之豐堪稱大陸之冠。因爲王都，拉卡西亞(ラーカシア)上空的浮遊城有座效果範圍遠及國境，人稱魔動砲的超級兵器存在，所以得以保持和平。然而，這也使得王國過信其力而忽略軍備。此外，特別受光之女神的眷顧，魔物無法入侵。

(巴洛魯王國(バーラル))



本是拉卡斯王國的同盟國，但在拉卡斯王國受帝國侵攻時，善良的維爾塔王(ウィルダー王)突然變了心性，背棄約定，攻進拉卡斯王國的第二都市，拉弗爾(ラフェル)。巴洛魯王族和主人公，迪哈德(ディハルト)的家族是舊識。

夢幻模擬戰 III 的物語

這個遊戲的舞台是，巴洛魯王國、利古亞帝國等等國家環繞拉卡斯王國而立，經歷過各種紛爭的大地。主人公，迪哈德爲了騎士修行而背井離鄉，爲浮遊城城主，維力姆侯爵(ウィリアム)效勞。之後，在主人公正式被敘用爲騎士之日，利古亞帝國突然來攻。面臨奇襲的拉卡斯軍，驚慌失措、毫無應戰之力。浮遊城瞬間失陷，連王都也被占領。覬覦拉卡斯豐富土地的其他各國也紛紛起兵，想要趁機分一杯羹。在混亂之中逃出浮遊城的主人公一行人，到訪叔父，雷蒙多子爵(レイモンド)，準備奪回拉卡斯王國，展開一場艱苦的長期戰。


只要看看這裡，就可瞭解『夢幻模擬戰Ⅲ』的世界。一定要先閱讀這２頁，熟悉夢幻模擬戰的世界觀，再開始遊戲噢！
LANGRISSER III WORLD MAP
〔魔物帝國（ウェルゼリア）〕
魔物帝國是魔物所住的暗闇之國。挑撥離間、處心積慮讓人類互相殘殺的魔物之王．波西爾（ボーゼル）的目的在於，毀滅人類，創造純魔物的世界。
Velzeria
Estool
Langrisser III
這個世界大致分成利古亞帝國、拉卡斯王國、可爾西亞國、巴洛魯王國和魔物帝國等５個國家。除此之外，還有不在地圖上的奇鹿族（シカ族）等等小國。
003

CONTENTS



CHARACTER

SYSTEM

EVENT

TACTICS

DATA

POINT

LANGRISSER III

CHARAC-
TER

角色介紹

角色相關圖

光與闇的相關圖

Characters File



01
迪哈德（ディハルト）
——
配音員／神谷明

在浮遊城城主．維力姆侯爵（ウィリアム）治下進行騎士修行。責任感強，經常抱持希望。隨著故事的進行而慢慢成爲一流的騎士。與巴洛魯王族（バーラル王家）的維爾塔王（ウィルダー王）、妃雅公主（フレア）是世交。

02
琳法妮（リファニー）
魔導師（ソーサーラ）
配音員／椎名

與比爾（ピエール）一起逃離王都的貴族女孩。溫柔乖巧、資質聰穎、精通魔法。

拉卡斯王國
【ラーカス】

受光守護的王國
這個綠草如茵、牛羊馬肥的富裕國家就是主人公．迪哈德的祖國。雖然兵力無法與鄰國相比，但王都．拉卡西亞（ラーカシア）上空的浮遊城有座人稱魔動砲的超級兵器，可使王國免受他國侵略。而且，受光之女神的特別眷顧，魔物無法入侵。


可以在劇情中遇到很多各式各樣的角色也是『夢幻模擬戰Ⅲ』的魅力之一。現在就來公開遊戲中各具特色的角色。
LANGRISSER III CHARACTERS FILE
03
莉娜（ルナ）
飛馬騎士（ペガサスナイト）
配音員／笠原弘子
天才軍師．多倫多男爵（トーランド）的女兒。自幼被當作軍師來培育．劍術一流。在故事中．宛如主人公的副官。凡事以全體的利益爲優先．不牽涉進自己的感情。
04
緹莉絲（ティアリス）
主教（ビショップ）
配音員／金內美加
維力姆侯爵（ウィリアム）的女兒。待主人公如親哥哥。個性開朗、稍稍孩子氣。具有優秀的魔法能力。背負著喪父的悲哀。
05
蘇菲亞（ソフィア）
牧師（プリースト）
配音員／水谷優子
光之大神殿的大司教．法貝爾（ファーベル）的女兒。光之門（ルシリスゲート）的守護人。因巫女之力一流而具有解放門的能力。但是．個性內向．行動不積極。



06
魯因（ルイン）
戰士（ファイター）
配音員／小粥陽子
雷蒙多子爵的兒子，亦即主人公的堂弟。雖然年紀尚小，但正義感很強、精通劍技。

09
傑力爾（ジェリオール）
勇士（ソーズマン）
配音員／松本保典
主人公的"前輩"。侍奉維力姆侯爵（ウィリアム），響譽國內的有知名騎士。得人望，受尊敬。

07
雷蒙多子爵（レイモンド）
子爵
配音員／檜山修之
邊境土地的領主。魯因的父親。相當於主人公的叔父。爲復興被毀的拉卡斯王國（ラーカス）而興兵。

08
蕾菈（レイラ）
普通人
配音員／小粥陽子
傑力爾的未婚妻。相信失蹤的傑力爾依舊活著，擔任拉卡斯軍的傳令兵。



10 比爾（ピエール）

領主（ロード）

配音員／岡野浩介

見習騎士。在帶著人們逃離王都．拉卡西亞（ラーカシア）時，被主人公所救而成爲伙伴。稚氣未脫，個性輕率。

11 大賢者．法貝爾（ファーベル）

聖戰士（パラディン）

配音員／世岡繁藏

蘇菲亞（ソフィア）的父親兼大神殿的大司教。光之門（ルシリスゲート）的守護人之一，被利古亞帝國（リグリア）所捉。

12 浮遊城城主．維力姆侯爵（ウィリアム）

鬥劍士（グラディエーター）

配音員／稻葉實

緹莉絲（ティアリス）的父親，亦即主人公進行騎士修行的場所的主人。在浮遊城被攻陷時，壯烈身亡。

13 大魔法師．潔西卡（ジェシカ）

教士（クレイック）

配音員／佐藤愛

以天才魔導師之名響譽世界的年輕女性。知識豐富，不時給予主人公各式各樣的建議。以光之門的守護人身份，管理各地的門。

14 霧風

鬥劍士（グラディエーター）

配音員／伊藤榮次

來自東方日本的武士。現在是雷蒙多子爵（レイモンド）的左右手，爲奪回拉卡斯王國（ラーカス）而戰。

15 聖獸（ジュグラー）

狼人（ウェアウルフ）

配音員／伊藤榮次

守護光之門的聖獸。智能高，懂人話，可以變身成其他怪獸。

16 天才軍師．多倫多男爵（トーランド）

軍師

配音員／不明

莉娜（ルナ）的父親兼智退利古亞大軍的天才軍師。目前因重病而無法離宅。

?

這些人物是在拉卡斯王國（ラーカス）各地流浪的戰士。有人爲所愛的人捨劍、有人爲遵守自己的原則不斷奮戰。而光之女神和混沌之神之類的"神性"角色，則會給予主人公各式各樣的影響。總之，這些人都是遊戲中舉足輕重的角色。



01

混沌之神・卡奧斯（カオス）

混沌之神

配音員／世岡繁藏

和光之女神敵對。因是魔族信仰的神而被認爲是邪神，但事實上是非善非惡的中立角色。



02

義賊・銀狼（シルバーウルフ）

小偷

配音員／茶風林

以拉弗爾（ラフェル）爲根據地的義賊，本名不明。爲免被別人識出眞面目而經常以布摀口。

03

劍豪・奇帕特（ギルバード）

騎士（ナイト）

配音員／松本保典

因劍術舉世無雙而聞名整個大陸。在荒涼的小村過著隱居似的生活。

04

光之女神・雅西莉斯（ルシリス）

光之女神

配音員／井上喜久子

拉卡斯王國（ラーカス）所信仰的女神。守護拉卡斯之民免受魔物侵略。

05

可蒂（コティ）

普通人

配音員／水谷優子

劍豪・奇帕特的女兒。心地善良。在奇帕特決鬥時，命喪黃泉。

06

多卡尼（ド・カーニ）

奇鹿族（シカ族）

配音員／茶風林

奇鹿族的勇者。奇鹿族是信仰大地母神・奇鹿神（シカ神），崇尙自然主義的民族。由數個集落所構成。



利古亞帝國

北方的軍事大國

利古亞帝國是一個擁有飛空艇等等古代魔法文明遺產、兵力強大的軍事國家。土地貧瘠、人口持續增加，使得皇帝·克萊伊斯特4世（クライスト4世）在臥病之際，勉強下令由阿特彌勒擔任侵略軍的總指揮，率領4將軍，進行嚴謹的佈署，侵攻拉卡斯王國（ラーカス）。

01

阿特彌勒（アルテミュラー）

龍領主（ドラゴンロード）

配音員／鹽澤兼人

身爲王位的第2繼承人且具有親王的爵位。率軍侵攻拉卡斯王國，智略與劍技都是一流，極得部下信賴。

02

帕吾王子（パウル）

利古亞帝國王子

配音員／鹽澤兼人

利古亞帝國的第1王子。個性陰險，嫉妒在各地立下無限功勳、受人民愛戴的阿特彌勒。

03

波爾茲將軍（ボルツ）

將軍（ジェネラル）

配音員／檜山修之

帝國四將軍之一。肌肉發達、個性率直的好青年。雖然貴爲將軍，但待部下如友，在危險場面，經常以自己的強壯軀體爲武器，替部下抵擋攻擊。


LANGRISSER III CHARACTERS FILES
04
加艾魯將軍（ガイエル）
勇士（ソーズマン）
配音員／稻葉實
帝國四將軍之一。個性冷酷。率領飛空艇軍團，爲得勝利不擇手段。企圖坐上元帥之位。
05
菲娜將軍（ファーナ）
龍騎士（ドラゴンナイト）
配音員／井上喜久子
帝國四將軍之一。擔任阿特彌勒的副官。隨著故事的進展，對阿特彌勒產生愛意。
06
伊曼克將軍（エマーリンク）
戰將（ハイランダー）
配音員／岡野浩介
帝國四將軍之一。個性嚴謹、認眞。受阿特彌特的氣魄所感，誓死效忠。
07
克萊伊斯特４世（クライスト４世）
利古亞帝國皇帝
配音員／世岡繁藏
利古亞帝國的現任皇帝，亦即帕吾王子的父親、阿特彌勒元帥的叔父。認爲阿特彌勒比帕吾更有出息。



暴君所率的狂亂國

由和藹可親的維爾塔王統治，自古與拉卡斯王國（ラーカス）結盟。巴洛魯王族和主人公．迪哈德（ディハルト）的家族是世交，迪哈德和維爾塔王與妃雅公主親如家人。不過，某天，維爾塔王突然一改往常的明君態度，加入侵攻拉卡斯王國的行列……

01 妃雅公主（フレア）

主教（ビショップ）

配音員／吉田古奈美

巴洛魯王國的公主。戰鬥時，經常坐陣指揮，頗受兵士愛戴。劍技尤勝男人。本是主人公青梅竹馬的好友，但現在處於敵對立場。與主人公再會，逐漸萌生愛意，但礙於雙方的立場而不能有所行動。

02 迪奧斯將軍（ディオス）

弓騎士（アーチャーナイト）

配音員／檜山修之

本是傭兵，但因能力受維爾塔王肯定而被拔擢爲將軍。對維爾塔王的改變產生疑惑，漸生離開軍隊之意。個性正直、嫉惡如仇的正義漢。

03 維爾塔王（ウィルダー王）

暴君（マッドキング）

配音員／茶風林

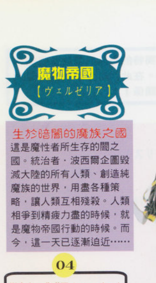
巴洛魯王國的王。亦即，妃雅公主的父親。本是心地善良、人人寄予厚望的明君，但突然＂精神錯亂＂，變成冷酷無情的暴君。

04 暗闇騎士（ダークナイト）

騎士

配音員／不明

個性冷靜且才華出色的總司令官。爲了打倒敵人，不論什麼卑劣的事都做得出來，頗受鄰國忌憚。



魔物帝國
【ヴェルゼリア】

生於暗闇的魔族之國

這是魔性者所生存的闇之國。統治者・波西爾企圖毀滅大陸的所有人類、創造純魔族的世界，用盡各種策略，讓人類互相殘殺。人類相爭到精疲力盡的時候，就是魔物帝國行動的時候。而今，這一天已逐漸迫近……

01

蟲使・癩蟲王（ラグ）

吸血領主（ヴァンパイアロード）

配音員／世岡繁藏

魔物帝國的三魔將之一。具有使怪蟲寄生在生物身上，控制生物心志的能力。

04

變身者・斐琪亞（フェラキア）

闇之聖者（ダークセイント）

配音員／水粥陽子

魔物帝國的三魔將之一。具有變身的能力，可以變成各種模樣來迷惑主人公。個性高傲。

02

波西爾（ボーゼル）

闇之王（ダークマスター）

配音員／伊藤榮次

波西爾＂這個字本身就具有＂魔族之王＂的意思。身爲魔物帝國之王，野心勃勃。可以使用魔劍（アルハザード）。

03

死人使・死靈王（グロブ）

召喚師（サモナー）

配音員／稻葉實

魔物帝國的三魔將之一。可以隨心所欲操縱死者。性格殘忍，喜歡新鮮的屍體。



人物相關圖

個性獨特的角色們使故事更加有看頭。在此就來介紹劇情序盤的角色關係！！

拉卡斯王國〔ラーカス〕

浮遊城城主・維力姆侯爵（ウィリアム）

緹莉絲（ティアリス）

騎士・傑力爾（ジェリオール）

婚約

蕾菈（レイラ）

義賊・銀狼（シルバーウルフ）

劍豪・奇帕特（ギルバード）

雷蒙多子爵（レイモンド）

魯因（ハイン）

霧風

大魔法師・潔西卡（ジェシカ）



多倫多男爵（トーランド男爵）……莉娜（ルナ）

比爾（ピエール）

琳法妮（リファニー）

伙伴　　主從關係

對立關係　　親子關係

魔物帝國〔ヴェルゼリア〕

魔物之王・波西爾（ボーゼル）





變身者・斐琪亞（フェラキア）



死人使・死靈王（グロブ）

蟲使・癩蟲王（ラグ）

?



巴洛魯王國〔バーラル〕

維爾塔王（ウィルダー王）…… 妃雅公主〔フレア〕





主人公・迪哈德（ディハルト）



暗闇騎士〔ダークナイト〕



迪奧斯將軍〔ディオス〕



路德副官〔ルード〕

大賢者・法貝爾〔ファーベル〕
⋮
蘇菲亞（ソフィア）
聖獸（ジュグラー）

光之門的守護者

利古亞帝國〔リグリア〕

皇帝・克萊伊斯特４世〔クライスト４世〕
⋮
帕吾王子〔パウル〕

帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）

帝國四將軍

菲娜將軍（ファーナ）
波爾茲將軍（ボルツ）
伊曼克將軍（エマーリンク）
加艾魯將軍（ガイエル）



光與闇的關係

在此就來說明大陸居民所信仰的 2 個神的關係和任務。

守護相信光明、愛好和平的人們的慈愛女神！！

光

光之女神・雅西莉斯

光之女神主要是受愛好和平的人所信仰，與拉卡斯王國（ラーカス）的居民關係尤深。在拉卡斯王國受利古亞帝國（リグリア）侵略之前，一直守護拉卡斯王國，使其免受魔族的侵攻。她是光之門的力之源，也是魔族最害怕的神。雖然她不會介入人類間的爭戰，但一旦對手是魔族，她就會盡全力幫人類。使可對抗魔物帝國的聖劍誕生，經常守護著主人公等人。

聖劍（ラングリッサー）

對魔族而言，聖劍具有絕對的強力，可與魔劍相對抗。不過，沒有人知道它的下落。

光之門（ルシリスゲート）的守護者


潔西卡（ジェシカ）


法貝爾（ファーベル）


蘇菲亞（ソフィア）


聖獸（ジュグラー）

討厭和平、破壞安定的魔族所信仰的混沌之神！！

闇



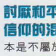
混沌之神・卡奧斯

本是不屬於善也不傾向惡的存在，但因被魔物帝國的魔族們信仰而予人邪惡的印象。持有與祈求平安的光之女神相反的力量，為使因和平而停滯的惡之時間復甦而破壞一切。

魔劍（アルハザード）

唯有會使用這把劍的人才配稱得上是魔界之王。具有掌握其他魔族之力。

魔物帝國（ウェルゼリア）的魔族


波西爾（ボーゼル）


死靈王（グロブ）



斐琪亞（フェラキア）


癲蟲王（ラグ）



LANGRISSER III

SYSTEM

遊戲的基本操作

狀態畫面

戰鬥陣形・模式・畫面

關於職業

遊戲的方法

●遊戲開始

主機接上電源，放入 SEGA SSCD 就會出現序幕示範。此時按下開始鈕即會顯示出標題畫面，再按一次開始鈕就會變成選單畫面。請利用方向鍵選擇「 START 」、「 LOAD 」、「 OPTIONS 」中的一個之後按下開始鈕。



START	可從頭開始遊戲。
LOAD	可從先前存檔處開始遊戲。關於存檔和讀檔方面會在下一頁詳細說明。
OPTIONS	可進行各種設定的變更。

選擇 START 時

光之女神會出現，引導你進入「夢幻模擬戰III」的世界。
首先決定主人公的名字。最初會被設定爲迪哈德（ディハルト），但可自由變更。利用方向鍵移動游標，以 C 鈕決定文字。想修正時，可利用 B 鈕刪除。也可藉著「進（前進）」「戻（返回）」選擇想變更的文字。取好名字之後，請選擇「終（結束）」，利用 C 鈕決定。



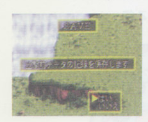
這是個可依遊戲者的意志來決定主人公能力的人物創造系統！

接著請回答光之女神（ルシリス）的問題。
主人公的能力會依此被加以決定。各種題目影響的答案，請參照本書資料篇。

●遊戲結束 (GAME OVER)

一旦符合了劇情敗北條件中的任何一個，遊戲即告結束。只要按下開始鈕，就會返回序幕示範畫面。

●存檔與讀檔（資料的保存與叫出方法）



SAVE
存檔分為 2 種，一種是在「過關時」，一種是在「劇情途中」進行的。

■過關時的存檔
每當劇情終了時就會出現，最多可保存到 3 個資料。

■劇情途中的存檔
遊戲進行途中的資料只能保存 1 個。與強敵戰鬥前，這個存檔很有助益。此存檔須利用設定選單（參照 P35）來進行。



LOAD
讀檔可在標題畫面或設定選單上進行。最上面的資料是劇情途中所存檔的，下面的 3 個則是過關時所存檔的東西。

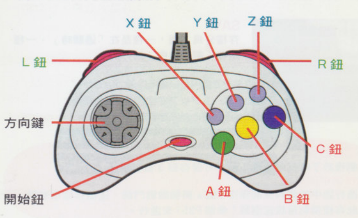


本遊戲中有許多人物登場。當畫面上出現訊息，出現▼游標時，可藉著按下 C 鈕進行對話（若按下 B 鈕，訊息就會快速出現）。



當人物正在說話時按下 B 鈕就可消去其聲音喔！

●操縱器的基本操作



	選單畫面等	遊戲中
方向鍵	游標移動／換頁	游標移動
開始鈕	選擇道具或傭兵時按下此鈕就會表示出其說明	設定選單的表示
A 鈕	不使用	移動範圍的表示（對準部隊按鈕）。在範圍表示中邊按鈕邊移動游標的話會變成只能在範圍內移動
B 鈕	取消	取消
C 鈕	決定	決定／指令選單、設定選單、部隊資料等之表示（參照 P 30 、 32 、 35）
X 鈕	不使用	若邊按此鈕，游標會以高速移動
Y 鈕	不使用	將游標移至遊戲者的指揮官部隊那裡
Z 鈕	不使用	表示設定選單
L 鈕	換頁	按住時，會表示出 HP 和模式圖示
R 鈕	換頁	按住時，會表示出隱藏在暗處的部隊



基本的按鈕操作是，想對話、進行事件或做決定時就按 C 鈕（B 鈕也可進行對話）。B 鈕是負責如返回前項畫面等情況時的取消鈕。此外，同時按下 L 鈕、R 鈕、開始鈕等 3 個鈕即可返回讀檔畫面。

●遊戲流程

本「夢幻模擬戰Ⅲ」是個將劇情一個接一個地過關的遊戲。一個劇情的基本進行順序如下。

大陸圖

表示出到目前爲止的進軍路線。地圖上以不同顏色分別表示各國的勢力範圍。



拉卡斯王國（ラーカス）	白色
利古亞帝國（リグリア）	綠色
巴洛魯王國（バーラル）	藍色
魔物帝國（ヴェルゼリア）	紅色
奇鹿族（シカ族）	紫色
可爾西亞國（コルシア）	橙色



序幕

表示出到目前爲止的故事大綱與劇情的勝利・敗北條件。

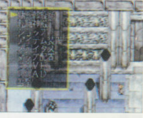






出擊準備

從畫面上的遊戲前選單中選出中意的指令後按下Ｃ鈕。可進行僱用傭兵、裝備道具等出擊前的準備動作。當地圖上配置好所有指揮官之後請選擇「出擊」。



↑遊戲前選單。出擊前的重要指令琳琅滿目。

基本準備順序

地圖配置後，確認敵勢力→在轉職神殿中決定指揮官的職業→僱用傭兵→整好裝備→在地圖上配置部隊→出擊！

遊戲前的選單

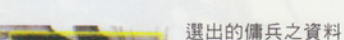
●傭兵介紹所

僱用傭兵。請幫每一位指揮官僱用（指揮官可利用Ｌ或Ｒ鈕變更）。



增減

可利用「増やす（增加）」或「減らす（減少）」指令增減傭兵。可僱用的數量依指揮官之不同而異。僱用完畢後請選擇「決定」。





※請注意，所僱用的傭兵只會在此劇情中登場。

變更兵種

可變更僱用的傭兵兵種。畫面上會表示出指揮官可僱用的傭兵（可僱用的傭兵種類很多，超出畫面時會出現游標。可利用方向鍵的左右查看超出畫面的傭兵。若按下C鈕便可決定傭兵兵種，按下B鈕就會返回前面的畫面）。可僱用的兵種依指揮官的不同而異。請注意，要是選擇了與指軍官不同屬性的傭兵，指揮官就會自動轉職。



按下C鈕可決定傭兵兵種
按B鈕可返回前一個畫面

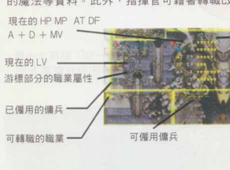
按下開始鈕
會出現傭兵
的説明畫面

返回

返回前面畫面。

●轉職神殿

選擇想讓其轉職的人物。如此一來就會出現此人物可轉職的轉職選單。一選好職業，就會出現可僱用的傭兵、成長率、和此職業下一個可學得的魔法等資料。此外，指揮官可藉著轉職改變其屬性。

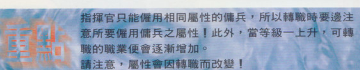


現在的HP MP AT DF A＋D＋MV
現在的LV
游標部分的職業屬性
已僱用的傭兵
可轉職的職業
可僱用傭兵
變成游標部分的職業時的成長率

※ HP＝耐久力 MP＝魔力
AT＝攻擊力 DF＝防禦力
A＋＝攻擊力修正值 D＋＝防禦力修正值
MV＝移動力

指揮官的屬性改變時

1：已裝備有其屬性所無法裝備的道具時，要重新裝備。
2：已僱有傭兵時，此傭兵會被取消。



重點

指揮官只能僱用相同屬性的傭兵，所以轉職時要邊注意所要僱用傭兵之屬性！此外，當等級一上升，可轉職的職業便會逐漸增加。
請注意，屬性會因轉職而改變！



●商店（ショップ）

進行道具的買賣。請選擇「購入（購買）」或「賣卻（出售）」。

購買：

選擇道具時，無法裝備遊標所在道具的指揮官會以暗色表示。此外也會表示出裝備後的 AT 和 DF 值。



出售：

可選出不必要的道具加以出售。當有人裝備著此道具時，會表示出裝備者的名字。

所持有的道具

出售價格

所持金

按下開始鈕即會出現此道具的說明。

●道具裝備（アイテム裝備）

裝備道具。選擇想讓其裝備的人物，依「武器→鎧→盾→兜（頭盔）→他（其他）」的順序讓其裝備。還有，已被裝備的道具不會出現在畫面上。

裝備

請選出想讓其裝備道具的人物，依「武器→鎧→盾→兜（頭盔）→他（其他）」的順序裝備上想使用的道具。

使用

請選出想讓其使用道具的人物，再選出要使用的道具。



按下開始鈕就會出現此道具的說明。

●狀態（ステイタス）

表示出指揮官的詳細資料。可利用 C 鈕顯示出下一個資料，利用 B 鈕返回前一頁。可藉著 L 或 R 鈕變更想查看的人物。



先了解各指揮官的資料極為重要！

●地圖配置（マップ配置）

選出要配置的指揮官，配置於地圖上。若將指揮官配置於記號處，所僱用的傭兵也會同時被配置在那裡。依劇情之不同，有些地方會受到強制性的配置。遇到這種情況時，會出現「マップ參照（地圖參照）」指令，只能進行地圖的確認。



● SAVE

可將此時的資料加以存檔。與 P21 中說明過的「劇情途中存檔」相同。

● LOAD

可讀取存檔資料。

●出擊

所有部隊的地圖配置結束之後便是出擊的時候了。一選擇此指令，作戰就會開始（也可利用開始鈕出擊）。



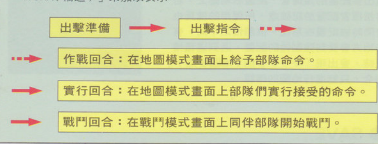
作戰開始

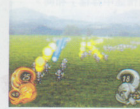
作戰是從「指令選單」或是「設定選單」的兩個基本選單開始，給予部隊命令來加以進行。在說明這些選單之前，先進行一些說明，作爲遊戲的基本知識。

關於新的系統

在「夢幻模擬戰III」中，新採用己方及敵方都能同時進行移動及攻擊等的半即時處理的方式。

在此種方式中，分成下列三種回合來進行遊戲。將此三組當作一個單位「1TURN（輪迴）」來加以表示。





←戰鬥模式畫面

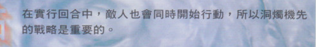
再度出現敵方與己方部隊激烈戰鬥的場景。





→地圖模式畫面

主要是一邊看地圖及敵己方的情報，一邊給予部隊命令的畫面。同時，遵照命令開始行動。

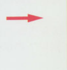


●部隊的看法

己方部隊表示成右向，敵部隊表示成左向（初期設定）。另外，被選取的部隊面向正面。完成命令的部隊會變成灰色，可以更改命令。



命令前





命令後

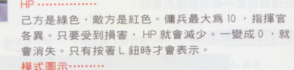
部隊記號………

表示部隊種類。完成命令的部隊會變成灰色。

魔法記號………

部隊被施加魔法時出現的記號。至於能施加哪種魔法，只要看情報視窗的魔法省略記號即可明白（參照第 30 頁）。

HP ……………



己方是綠色，敵方是紅色。傭兵最大爲 10 ，指揮官各異。只要受到損害， HP 就會減少，一變成 0 ，就會消失。只有按著 L 鈕時才會表示。

模式圖示………

只有指揮官才會有的記號。表示對部下所下的命令內容。只有按著 L 鈕期才會表示。

●模式圖示















●部隊資料等的表示

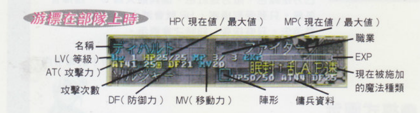
請將游標配合到所想要看其資料的部隊上，按C鈕。按B鈕會回到之前的畫面。

游標在自軍指揮官部隊上	表示指令選單及情報視窗。
游標在自軍傭兵部隊上	表示情報視窗。
游標在敵軍或是NPC軍部隊上	情報視窗的表示。沒有情報的敵人的資料以？表示。
游標在自軍召喚魔獸指揮官上	表示召喚魔獸用指令選單及情報視窗。
游標在自軍召喚魔獸傭兵上	表示情報視窗。
游標不在部隊上	設定選單及劇情回合數的表示。也表示該地形的資料。

●情報視窗的看法

在此情報視窗中表示部隊的資料。

游標在部隊上時



魔法的種類及記號

眠　催眠(スリープ)
封　沉默(ミュート)
↓　衰弱(デクライン)
↑　抵抗(レジスト)
亂　混亂(コンフューズ)
無　區域(ゾーン)

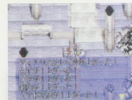
a　攻擊1(アタック1)
A　攻擊2(アタック2)
p　防禦1(プロテクション1)
P　防禦2(プロテクション2)
速　快速(クイック)

●彈性的轉職

只要打倒敵人，經驗值就會加到該指揮官上，只要經驗值參數達到一定的數值，指揮官就會提升等級，然後就能學會魔法或是雇用不同的傭兵。（即使是指揮官的部下及召喚魔獸打倒敵人，經驗值仍然加在指揮官身上。） 成長分成等級提升、轉職、職業提升三種。

等級提升	藉由增加經驗值來提升等級。職業還是一樣。
轉職	改變屬性。各屬性至多有三個階段的職業，藉由轉職， 可提升一個階段的能力。
職業提升	使用道具（眾神的祝福），或是以一個職業將 LV 提升到，15 就可提升現在的職業。

※變成某職業時可以習得的魔法和可以雇用的傭兵，縱使再變成其他職業也有習得的可能。



敵人也會一樣地成長，所以不要大意！



成長的方法因屬性而各具特徵。例如，僧侶是容易提升智力及 MP 的部隊（這有點像皇家騎士團 2）。

●選擇女主角

遊戲者從四個女主角中選擇一人。她的心情會因主人公的行動及問答而有所改變，也會影響劇情。



你的女主角是誰呢？

●藉由指令進行遊戲

指令（命令）大致區分成「指令選單」及「設定選單」兩種。

指令選單

給予部隊命令的選單。將游標配合在命令自軍指揮官上，按C鈕，就會表示指令選單。（此時，按開始鈕就會表示詳細的資料）請選擇指令，按C鈕。接受命令的部隊就會變成灰色。

但是，在選擇設定選單的「作戰開始」指令之前，無法改變命令。



↑只能對自軍指揮官（NPC除外）下命令。

●移動先

移動目的地：表示能移動的範圍，游標變成長統靴型。按方向鍵決定移動目標後按C鈕，旗子就會立起，假設決定該場所。再按C鈕，就確定要移動到該場所。



重點 在該部隊MV值的範圍內，至多可設定4個移動目標。例如，也能洞機敵人行動，採取繞路進去等的戰略。

移動方法



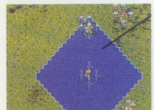
↑只要立起第一面旗子，就會表示可移動的範圍，所以請決定新的移動目標後按C鈕。

↑如此一來，那兒就會立起第二面旗子。

↑最多可設定4個移動目標。

●魔法

選擇想要使用的魔法。能使用的魔法因指揮官而不同。同時，若 MP 值不足時也無法使用。一變成戰鬥回合，游標就會變成拐杖型，可以設定使用魔法的目標。可以利用道具（魔力草）或是魔法 <MP 耗竭 (MP ドレイン)> 來提升 MP 。



魔法的效果範圍



只要進入戰鬥回合，就開始詠唱魔法。當詠唱結束時，魔法就會發揮效果。魔法愈強，詠唱所需的時間愈長，在決定戰略時要注意！

●治療

只要指揮官一使用此指令，指揮官就能回復 HP 最大值的 25% ，傭兵只能回復該傭兵所持的 HP 回復值＋該指揮官的 HP 回復修正值。利用治療不會回復 MP 。

●道具

進行所持有道具的使用及裝備。無法選擇其他人所裝備的道具。如魔法一樣，選擇使用對象的道具，可在戰鬥回合中設定目標。

●スキル

技能：技能就是特殊能力。選擇使用的技能。之後的操作因所使用的特殊能力而異（所能使用的特殊能力因指揮官而異）。



特殊能力分成即使遊戲者沒有意識也會自動發生效果以及藉此指令使用的兩種類型。藉由指令得到效果的特殊能力如下。

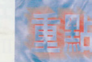
氣合（只能選擇）　・潛伏・狂暴（バーサーク）
自爆　・反射能力上升　・連續魔法（選擇 2 次魔法）
居合斬（與魔法相同）

●召喚


↑靠得住的強力魔獸們！

此指令可選擇想要召喚的魔獸，但 MP 值不足時無法使用。在戰鬥回合中，魔獸會在詠唱結束時，出現在施法術的指揮官旁邊。

＊所召喚的魔獸只會在該劇情登場，一個指揮官無法同時召喚兩種魔獸。



魔獸們各具特色，配合戰局召喚魔獸吧！另外，有時魔獸的種類會因裝備道具而增加，要好好地確認！

●モード

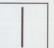
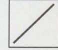
模式：改變移動模式。藉此，該部隊的參數就會產生各種的變化。決定移動目的地之後，只要改變移動模式，就能取消移動目的地。

通常	通常的狀態
高速	AT 及 DF − 10%，MV + 30%。
防禦	DF + 10，MV 變成 0%，無法移動。


↑以「高速」舉例而言，AT 及 DF 的值變少，但相反地 MV 值增加。

●陣形

部隊的排列。只要選擇各個記號，進入戰鬥回合之後，部隊就會變成那種排法。

設定選單

在地圖模式畫面中按開始鈕或 Z 鈕，或是將游標移到地圖上沒有部隊的部份按 C 鈕就會出現的選單。除了進入執行階段的「作戰開始」指令、存檔 (SAVE) ・讀檔 (LOAD) 外，可以作遊戲的各種設定。

●勝利條件

表示其劇情的勝利條件・敗北條件。忘記條件時請利用此項。此外，有些劇情有時候在遊戲中條件會改變。

● LOAD

讀檔：讀取儲存的資料。

● SAVE

存檔：可以儲存劇情中途的 1 個資料。

●ユニットの向き

部隊所朝方向：可變更部隊方向。初期設定己方是朝右，敵方是朝左。

●コンフィグ

設定：可以變更操縱器的按鈕設定。請以方向鍵配合想變更的項目，按那個項目想使用的按鈕。

●ゲーム設定

遊戲設定：可以設定遊玩的各種環境。請以方向鍵上下選擇指令，以左右設定。設定後以 B 鈕回到前一畫面。

メッセージ	訊息：可變更訊息的顯示速度。
1T の時間	1TURN 的時間：可變更正在執行作戰的時間。
地形効果表示	可選擇是否顯示游標部份的地形效果。
PCM	可以選擇要不要播放部分的有聲訊息。
戦闘シーン	戰鬥畫面：ON 是顯示所有的戰鬥畫面，リアル(真實)只顯示玩家處理的 (NPC 除外) 指揮官的戰鬥畫面，OFF 是所有的戰鬥畫面都不顯示，只在地圖上顯示損害程度。
BGM	可以選擇背景音樂為立體音(ステレオ)或單音(モノラル)。

●作戰開始

向各部隊下命令後，選擇此指令進入執行階段。指揮官們會依玩家的命令行動，與敵人們激戰。

關於戰鬥

各部隊的執行階段終了時與敵部隊接觸了嗎？（與複數的敵人接觸時會以選單選擇。也可以不戰鬥）。顯示出開始戰鬥的指揮官的臉後，請按 B 或 C 鈕。若沒有以「ゲーム設定（遊戲設定）」指令設定戰鬥畫面爲 OFF 就會開始戰鬥畫面。此外，戰鬥有「直接攻擊」「間接攻擊」兩種，都是從 MV 值高的部隊開始攻擊。

直接攻擊 戰鬥 PHASE 終了時與敵接觸就會進行的攻擊。
間接攻擊 戰鬥 PHASE 終了時射程範圍內若有敵人就會進行的攻擊。
有使用弓的攻擊等等。但與敵接觸時只能進行直接攻擊。

戰鬥指令

進入戰鬥前可以用下述指令向指揮官和各部隊下命令。不下命令時的思考會變爲「自動」。命令終了選擇「戰鬥開始」後戰鬥就會開始（也可按開始鈕）。

※戰鬥畫面 OFF 時，無法使用戰鬥指令。

●**配置**：選擇想變更配置的指揮官或部隊後，會顯示出可移動範圍。
請在範圍內變更配置。

●**命令**：決定下命令的指揮官或傭兵，選擇下列指令。
自動：從附近的敵人開始攻擊下去。
攻擊：之後選擇攻擊目標。
護衛：之後選擇援護目標。
待機：在原地待機。敵人在附近時就發動攻擊。

●**戰鬥開始**：戰鬥開始。

部隊編號在「戰鬥開始」前，可用 R 鈕擴大地圖、用 L 鈕縮小地圖！

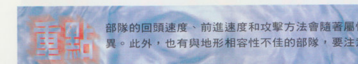
部隊展開畫面。此畫面可用 C 鈕取消。

採用 3D 全景作戰的戰鬥畫面！

戰鬥畫面

戰鬥在立體的地圖上開始。指揮官陣亡時其部隊就會全滅。還有，各部隊有其方向，被從旁邊或背後攻擊時會很不利。因此，部隊人數越多越容易佔據敵人左右或背後位置，可使戰鬥有利地進行。利用配置和指令的下達，技巧地繞到敵人身後吧！





部隊的回頭速度、前進速度和攻擊方法會隨著屬性而異。此外，也有與地形相容性不佳的部隊，要注意！



HP 變低時攻擊次數會減少，給予對手的損害會減少。若需要快速打倒敵人時，就別管傭兵儘早將指揮官打倒。



存檔畫面

儲存劇情過關時的資料（最多可儲存 3 個）。然後進入下個劇情。

用語說明

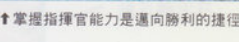
以下的用語意義如述。

P	金錢的單位
屬性	部隊的種類。依種類而有不同特性。
NPC	玩家無法操作的己方部隊。

System Status

只要在主選單畫面上選擇狀態，就會表示出指揮官的資料。狀態畫面由主畫面及五個輔助畫面所組成，只要按著LR　鈕，就可以選擇人物。
在主畫面上，主要表示人物現在的狀態，也會表示出至下一個等級所需的經驗值及所選擇的陣形等資料。在輔助畫面會表示出人物的魔法及特殊能力等輔助戰鬥的資料。好好地將這些資料記在腦中，掌握指揮官的能力！





↑掌握指揮官能力是邁向勝利的捷徑！



MAIN STATUS



主選單畫面



①表示中的人名

②可轉職的職業

③能力

在此所表示的是指揮官的能力。除了MV之外，基本上這些參數都可藉由等級上升或是使用道具來提升。

④職業的屬性

⑤現在的陣形

⑥現在的模式

⑦現在所裝備的武器

從上而下爲武器、鎧、盾、頭盔、其他。武器及防具的裝備與特殊能力有關，所以要加以注意。

⑧目前雇用的傭兵

沒有雇用傭兵時，以空白來表示。附帶一提的是，傭兵的MV會直接變成指揮官的MV。

按C鈕變成輔助狀態畫面



↑在主狀態畫面上按C鈕，就會表示出輔助狀態畫面。輔助狀態畫面總共有五種。

好好地活用狀態畫面，掌握角色的特性，則勝利在望！

SUB STATUS

輔助選單



傭兵 067 種類

表示現在所能雇用的傭兵一覽。沒有轉職即可雇用的傭兵以白色表示，其他以藍色表示。

可雇用傭兵的種類可藉由指揮官在轉職神殿進行轉職，或是在傭兵介紹所改變兵種。



魔法 032 種類

表示指揮官所能使用的魔法。不可能所有的人物皆能使用魔法，所以要記住哪一個指揮官會使用哪一個魔法。尤其是在後半的劇情中，魔法的重要性會變大。能使用傳送（テレポート）及沉默（ミュート）魔法的指揮官更是珍貴。



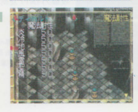
召喚 005 種類

表示指揮官所能召喚的魔獸。召喚與魔法一樣，只有特定的指揮官才能使用。從簡單的四種命令選擇來命令所召喚的魔獸。因為每一個劇情只能召喚一隻魔獸，所以要召喚適合戰局的魔獸，使戰況有利地前進。



特殊能力（スキル） 018 種類

表示指揮官所習得的特殊能力。特殊能力分成自動使用能力及任意使用能力兩種。在自動使用的能力中，很多都與武器及防具的裝備有關，所以若僧侶及魔法使系的指揮官學會這些特殊能力的話，一定要整理裝備！



魔法耐性 007 種類

表示屬性不同的魔法耐性（MR）。魔法耐性分別以炎・冷・地・風・雷・聖・精及各種數值來表示，這是受到魔法攻擊時決定損害程度的要因。魔法耐性無法藉由提升等級來提升，但可藉由裝備道具來強化。另外，魔術士及僧侶的魔法耐性較高。

SYSTEM BATTLE

戰鬥陣形



⬆陣形是戰鬥的重點。好好地選擇！

命令在地圖上包圍著指揮官的傭兵們如何排列的指令。在初期狀態下，將傭兵配置成正方形，彷彿要包圍著指揮官。「作戰開始」後，配置傭兵時會重新組合陣形。如何在此狀態之下來配置傭兵是攻略的重點。同時，若陣形在部隊太過密集的場所擺開，陣形將會崩潰。而且，傭兵可能會被配置在與陣形排列不同的地方，務必多加留意。



這個就是戰鬥開始之後所設定的陣形。特徵在於配置成彷彿要包圍住指揮官似地。此陣形使用於想要極力避開與敵人戰鬥，將重點放在移動時。還有，即使是在傭兵太過密集的場合，也不可配置地太過分散。

此陣形以指揮官爲中心，縱排成一列。使用於垂直伸展的通路及往上下大舉進軍時。此陣形的特徵可說是加速與敵人接觸的機率。因此等級低的人物若不小心使用將會產生危險。

此陣形以指揮官爲中心，橫排成一列。使用於往橫的通路及左右進軍時。同時，若以大量的人物往上或是下進軍，也可以作爲牽制敵人的「壁」來使用。

此陣形以指揮官爲中心，從左斜往右斜成一直線。只要以此陣形及下一個所介紹的陣形，作成「V」字形，就可包圍敵人。若在「V」再加上縱排的陣形作成「↑」，就完成鐵壁的陣形。

此陣形以指揮官爲中心，從右上往左下斜成一直線。傾斜的陣形具有減少與敵傭兵接觸的優點。若變得危急就使用此陣形。重點在於，在縱的陣形上配置等級高的指揮官。

BATTLE MODE

戰鬥模式



「通常」

初期狀態的戰鬥模式就是此「通常」模式。指揮官的各種參數不會改變。等指揮官的能力足夠之後，就能與敵人進行戰鬥。



「高速」

可移動的範圍比「通常模式」要廣。指揮官參數的移動力（MV） 會增加 30% ，攻擊力（AT）及防禦力（DF）會減少 10% 。



「防禦」

無法移動時就專心於防禦。使用於吟唱魔法及指揮官的 HP 不多時。指揮官參數的 DF 會增加 10% ，MV 會變成 0% 。

指揮官AT49 DF34 傭兵AT51 DF31 MV12

指揮官AT44 DF30 傭兵AT45 DF27 MV15

指揮官AT49 DF37 傭兵AT51 DF34 MV 0



BATTLE SCENE

戰鬥畫面

當地圖上處於己方的指揮官、傭兵或 NPC 與敵方指揮官或傭兵接觸的狀態時，戰鬥就會開始。戰鬥除直接攻擊之外，還有利用魔法或弓所發動的間接攻擊。此外，攻擊畫面可藉由設定來變更爲"リアル（眞實）"或"OFF"。一旦打倒敵人，此名揮官的經驗値便會上升，等到經驗値計量表到達滿點狀態時等級便會上升。



⬆利用間接攻擊援護直接攻擊。

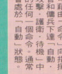




戰鬥畫面 ON

當戰鬥畫面設定爲"ON"或是"リアル（眞實）"時，會如右圖般依照「配置→命令→戰鬥開始」的順序進行下去。「配置」是自行移動部隊排列陣形的模式。此外再給予移動後的部隊攻擊和護衛等 4 種命令吧！然後，一旦對所有部隊下達「命令」，便會藉由「戰鬥開始」來執行作戰。戰鬥會在"3D 全景戰術畫面"上進行。執行將敵人團團圍住的「配置」，使己方的戰鬥處於優勢吧！





「配置」可重新配置指揮官和傭兵。與「移動」同樣地，有移動範圍的限制，移動時要注意保持在範圍之內。



可藉由「命令」向指揮官和傭兵下達「自動．攻擊．護衛．待機」中的任何一個命令。通常會處於「自動」狀態。

一選擇「戰鬥開始」，「命令」便會被執行。先將各部隊配置妥當，使戰鬥往有利方向進行吧！

戰鬥畫面 OFF



一旦將戰鬥畫面切入"OFF"，在"ON"或"リアル（眞實）"時所呈現的"3D 全景戰術畫面"就會消失。取而代之的是，畫面上只會出現敵我雙方指揮官的體力、傭兵的數量表。還有，戰鬥畫面爲"OFF"時，無論從左右方而來的攻擊都不會對戰鬥產生有利或不利的影響。

POINT

每種不同屬性的部隊其回頭速度、前進速度、攻擊方法等都各異。另外，依地形之不同，也會有相容性不佳的部隊。體力一旦低下，攻擊次數便會減少。甚至連給予敵人的損害也會減少。此外，若想在攻擊畫面設定爲"ON"和"眞實"時有效率地打倒敵人，最好以指揮官爲目標，不要去理會傭兵。

存檔可在「戰鬥準備」與戰鬥中的 1 個地方、過關時的 3 個地方等 4 個地方進行。要是再接上記憶卡，可存檔的地方便能增加到 8 個（若有更多塊記憶卡，當然可以存更多的檔案）。

System Class

等級提升	藉由經驗值的增加而獲得提升。
轉職	可變更屬性。
職業提升	變成同一屬性中較強的職業。

一打倒敵人，此指揮官的經驗值便會增加，當經驗值到達一定值時，指揮官就會成長。（縱然是指揮官的部下或召喚魔獸打倒敵人，經驗值也會成為指揮官的。）成長分為 3 種，有效地運用，便可培育出自己喜歡的角色。



↑藉由從戰鬥所獲得的經驗值而逐漸成長。

CLASS CHANCE

轉職

到達一定的等級時，在等級提升的同時，可以轉職的職業（屬性）便會增加。在藉由戰鬥進行一般的等級提升時，在表示出參數的上升狀態後，就會顯示出可轉職的職業和可新雇用的傭兵。轉職無法在劇情攻略中進行，必須前往下一頁將會介紹到的傭兵介紹所或轉職神殿中才能進行。還有，要是這 2 個地方的話，隨時都可變更，可邊確認參數和成長率的變化邊選擇適合劇情的職業。依屬性之不同，成長的方法會有其特徵（例如：僧侶的智力和 MP 較容易成長等）、等級越高，角色的特徵就會越顯著。只不過，某些職業的角色以前可以學得的魔法和可雇用的傭兵即使在轉職之後也有可能學得或雇用。隨著劇情的進行，可轉職的職業會逐漸增加。配合劇情，臨機應變地進行轉職雖然較為有利，但因為它與職業提升也有關係，所以必須慎重行事。下表是己方人物（還有其他人物登場）可能轉職的等級和其屬性。請參考之。全部角色的培育方法及轉職一覽表，請參照本書後面的"資料篇"，會有詳細的介紹。

緹莉絲（ティアリス）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
神官戰士	魔步	邪敎	—

莉娜（ルナ）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
飛兵	特馬	騎弓	步兵

魯因（ルイン）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
步兵	槍兵	弓兵	騎兵

蘇菲亞（ソフィア）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
僧侶	神官戰士	魔步	—

劍豪・奇帕特（ギルバード）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
騎兵	槍兵	水兵	—

大賢者・法貝爾（ファーベル）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
神官戰士	魔步	槍兵	—

琳法妮（リファニー）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
魔步	弓兵	邪敎	—

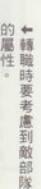
聖獸（ジュグラー）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
特馬	步兵	水兵	飛兵

比爾（ピエール）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
槍兵	騎兵	水兵	—

銀狼（シルバーウルフ）			
初期屬性	レベル10	レベル30	レベル50
盜賊	弓兵	步兵	—

迪哈德（ディハルト）							
迪哈德的職業是依照角色塑造來決定（也可能因道具而追加）							
步兵	騎兵	魔步	槍兵	飛兵	水兵	弓兵	神官戰士

←要上升到等級 10 時才能開始轉職。



←轉職時要考慮到敵部隊的屬性。

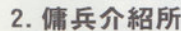


『夢幻模擬戰III』中有各式各樣的職業（屬性），有效地利用轉職 (CLASS CHANGE) 、職業提升 (CLASS UP) 來培育自己的人物吧！

〔如何進行轉職？〕

1. 轉職神殿

一選擇想讓其轉職的人物就會顯示出其人物可轉職的職業。選擇想轉職的職業後會顯示雇用的傭兵、成長率、其職業接著會習得的魔法等詳細資料，按 C 鈕即決定。



2. 傭兵介紹所

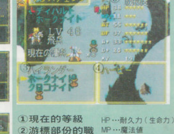
利用傭兵介紹所選單中的「兵種變更」也能進行轉職。隨著雇用的傭兵種類的不同，指揮官也會自動轉職爲對應的職業。因爲可以邊比較之前的職業邊進行變更所以很方便。







↑實行轉職最頻繁的場所是這個傭兵介紹所。



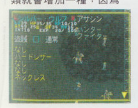
①現在的等級
②游標部份的職業屬性
③可轉成的職業
④可雇用的傭兵
⑤職業成長率

HP…耐久力（生命力）
MP…魔法值
AT…攻擊力
DF…防禦力
A＋…攻擊力修正值
D＋…防禦力修正等

SUB STATUS

職業提升

所謂職業提升 (CLASS UP) 是指屬性不變的情況下能力提升，與可轉職的職業增加的情形一樣，都是在戰鬥後等級提升（レベルアップ）時發生。一種職業可以能力提升到第 3 階段，指揮官部隊的參數也會隨著能力的提升而大爲改變。再者，每次一職業提升，可雇用的傭兵種類就會增加一種；因爲會逐漸能雇用更強力的傭兵，所以希望多多利用那些傭兵。



職業提升是指在等級提升時指揮官部隊的職業會能力提升，所以若想確實地培育出強力的角色，儘可能以同一職業來反複進行戰鬥是較聰明的方法。

職業對成長的方法、習得魔法有很大影響。可能會出現不是一位指揮官而是必需讓所有指揮官均等地戰鬥才能習得的魔法，或是礙手礙腳的部隊，所以要注意！從前半劇情開始就決定各指揮官的任務，然後有效率地培育下去是通往成功的捷徑！！

ITEM

〔衆神的祝福〕



使用稱爲「眾神的祝福（神神の祝福）」的道具就可以職業等級提升而不需靠經驗值。所選擇的指揮官之職業會上升 1 個階段，是很不錯的道具。

POINT

指揮官的屬性因爲轉職（クラスチェンジ）而改變後，若裝備了不能裝備的道具或雇用了不能雇用的傭兵時，這兩種情況時會自動被取消，要注意。



SHOP

商店

在商店中可選擇購入和賣卻（賣出）兩種指令。選擇購入的話可以購買道具。特別是新成爲同伴的人物沒有任何裝備，所以出戰前務必要備齊裝備。

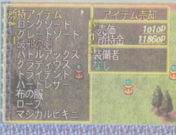
這裡有一點必須注意的是，在傭兵介紹所也是要花錢的。傭兵的雇用是決定戰鬥勝敗的重要因素，爲了避免「所持金不足不能雇用傭兵」這種事發生，希望時常留意所持金數目。整備裝備雖然也很重要，但傭兵數也是決定勝敗的關鍵之一。

購入畫面



1. 分類　2. 道具名
3. 價格　4. 所持金
5. 裝備者

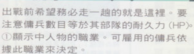
賣卻（賣出）畫面

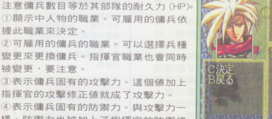


1. 裝備中的道具 2. 可賣出的道具
3. 賣價　4. 所持金
5. 裝備者

傭兵介紹所







出戰前希望務必走一趟的就是這裡。要注意傭兵數目等於其部隊的耐久力（HP）。

①顯示中人物的職業。可雇用的傭兵依據此職業來決定。

②可雇用的傭兵的職業。可以選擇兵種變更來更換傭兵。指揮官職業也會同時被變更，要注意。

③表示傭兵固有的攻擊力。這個值加上指揮官的攻擊修正值就成了攻擊力。

④表示傭兵固有的防禦力。與攻擊力一樣，防禦力也被加上了指揮官的防禦修正值。

⑤移動能力。數值越大移動範圍越廣。

⑥雇用一個傭兵所需的金額。

1. 指揮官職業　2. 傭兵職業
3.ATTACK　4.DIFFENCE
5.MOVE　6.POINT

LANGRISSER III

EVENT

事件介紹

事件地圖介紹

夢幻模擬戰III

EVENT1-5

邂逅、對決、然後離別…圍繞著主人公們的五花八門的事件也是『夢幻模擬戰Ⅲ』的魅力之一。在此將逐次介紹從劇情1到29之間所發生，令人印象深刻的事件和各國獨自的劇情流程。

事件發生的流程

劇情開始
事件發生
遊戲攻略
事件發生

往下一個劇情！

劇情1

騎士任命儀式時突遭利古亞帝國的襲擊！！

在維力姆侯爵（ウィリアム）家中效命數年之後，主人公終於達成宿願，被任命爲騎士。然而，喜悅宛如曇花一現，利古亞帝國（リグリア）的突襲，導致維力姆侯爵身亡，浮遊城陷落。



劇情2

騎士傑力爾最後的心願……

主人公們帶著負傷的傑力爾（ジェリオール）逃出浮遊城之後，卻遭到巴洛魯（バーラル）軍的背叛。傑力爾不願變成眾人的累贅，向主人公們道別……



劇情的流程

	劇情1	劇情2
迪哈德（ディハルト）部隊	正在浮遊城舉行騎士任命儀式的當兒因遭到利古亞帝國的突擊而脫逃。與倖存的緹莉絲（ティアリス）一行人一起逃亡至拉弗爾（ラフェル）。	留下負傷的傑力爾，逃離拉弗爾。前往雷蒙多（レイモンド）子爵那裡。逃出時，與義賊銀狼（シルバー・ウルフ）接觸。
拉卡斯王國（ラーカス）	浮遊城被利古亞帝國的阿特彌勒（アルテミュラー）元帥攻陷。失去浮遊城的拉卡斯王國遂遭到帝國的侵略而毀滅。	
巴洛魯王國（バーラル）		迪奧斯將軍（ディオス）、路德副官（ルード）侵略拉弗爾。藉由此事件，拉卡斯王國與巴洛魯王國的同盟關係破滅。
利古亞帝國（リグリア）	阿特彌勒元帥在暴風雨中攻擊拉卡斯王國的浮遊城，漂亮地將其攻陷。拉卡斯王國毀滅。	
魔物帝國（ヴェルゼリア）		
其他		





劇情 3

半年之後……
拉卡斯的起義

浮遊城陷落之後半年。拉卡斯的殘党在雷蒙多子爵底下充實兵力，最後終於要起義收復國土。主人公被雷蒙多子爵任命爲獨立小隊的隊長。



劇情 4

加艾魯將軍追趕逃走的比爾

比爾（ピエール）率領俘虜們逃離了利古亞帝國。其中有魔導師琳法妮（リファニー）在內。加艾魯將軍綽號"獵人魔"，以追擊人類爲樂。啓程救援的主人公們能趕得上嗎…！？



劇情 5

堅持正義的將軍・伊曼克登場

伊曼克（エマーリンク）將軍受到阿特彌勒（アルテミュラー）元帥的命令攻入了多倫多男爵（トーランド）的宅邸。以帝國軍之名發誓，絕不濫殺平民。縱然在戰亂之中仍堅持正義，心明如鏡。



劇情 3	劇情 4	劇情 5
在前往多倫多男爵宅邸途中經由雷因（ルイン）的引見認識劍豪・奇帕特（ギルバード），並擊破突然出現的魔族死靈王（グロブ）。奇帕特加入同伴！	在平原上發現有一組人馬正被帝國的加艾魯將軍所追逐。救出後，比爾和琳法妮正式成爲同伴。	與男爵的女兒莉娜（ルナ）會合，抵達多倫多宅邸，遇上正與多倫多男爵交戰中的帝國伊曼克（エマーリンク）將軍，擊破。
雷蒙多子爵揭杆反對利古亞帝國，反抗軍蜂起。迎入迪哈德（ディハルト）等人，企圖補強兵力。		
	爲了捕獲脫逃的俘虜，加艾魯將軍率領利古亞軍從後追捕。追至半途遇上主人公們，雙方交戰。	阿特彌勒（アルテミュラー）因感受到多倫多男爵的勢力將威脅到自己，因而命令伊曼克將軍前去討伐。但以失敗收場。
死人使・死靈王在蘭修村（ランシュ村）的墓場登場。因爲發現新鮮的屍體而狂喜，讓他們復活之後去襲擊村人。		



劇情6

軍師莉娜的智謀！"漁夫之利"作戰

多倫多（トーランド）男爵之女莉娜（ルナ）加入了同伴。在巴洛魯（バーラル）軍與利古亞（リグリア）軍互相對峙的最前線上發揮其軍事上的長才。以己方部隊當做誘餌讓巴洛魯與利古亞軍交戰。



劇情7

無知的比爾與知識淵博的琳法妮

為了防止魔族入侵，決定解放光之門（ルシリス・ゲート）。若想解放光之門，則必須前往四方的門。琳法妮（リファニー）正在向比爾（ピエール）說明此事。

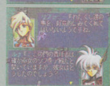


劇情8

奇鹿族的勇者·多卡尼登場！！

光之門的南門原爲奇鹿族（シカ族）所佔據。奇鹿族勇者·多卡尼（ド·カーニ）將前往會見南門的守護者蘇菲亞（ソフィア）的主人公們當做敵人加以攻擊。





劇情6	劇情7	劇情8
多倫多男爵與其女莉娜設計利用己軍當誘餌，導致在最前線對峙的巴洛魯軍和利古亞軍交戰。	在萊理姆鎮（ライリムの街）與巴洛魯軍戰鬥。與現場指揮官巴洛魯國公主妃雅公主（フレア）悲傷地重逢。	爲了與光之門的守護者蘇菲亞見面而造訪南門，但南門卻被奇鹿族所佔據。與奇鹿族發生戰鬥。
	雷蒙多（レイモンド）子爵所率領的拉卡斯（ラーカス）本隊在光之門北門與利古亞的波爾茲（ボルツ）將軍戰鬥，戰況趨於有利。	依然與利古亞帝國的波爾茲將軍戰鬥中。雷蒙多子爵所率領的拉卡斯本隊的戰況比以前更有利。
中了主人公們的計策，與利古亞軍開始戰鬥。暗闇騎士（ダークナイト）也與利古亞的阿特彌勒（アルテミュラー）交戰，負傷。	正在防衛萊理姆鎮的妃雅公主在進攻而來的拉卡斯獨立小隊中發現主人公，因命運的作弄而心神不定。	
中了主人公們的計策，與巴洛魯軍開始戰鬥。阿特彌勒元帥也與巴洛魯的闇之騎士交戰，負傷。	加艾魯將軍率領飛空艇攻向拉弗艾（ラフェル）。伊曼克（エマーリンク）將軍雖前往討伐拉卡斯的獨立小隊，卻又再度失敗。	正在光之門北門附近的平原上與雷蒙多子爵所率領的拉卡斯本隊發生戰鬥。兵力減弱，被追入窮途末路。
		佔據光之門的南門。南門守護者蘇菲亞也被擄去當做活供品。敵方對突然出現的主人公們發動戰鬥。

劇情 9

在霧之峽谷中回響的卡辛多的狂笑聲

南門的守護者蘇菲亞（ソフィア）被奇鹿族（シカ族）擄走。通過霧氣籠罩的峽谷時，奇鹿族的卡辛多（カ・シンド）還有利古亞帝國（リグリア）的伊曼克將軍（エマーリンク）正埋伏等候著。



劇情 10

襲擊拉弗爾的利古亞飛艇隊

巴洛魯王國軍（バーラル軍）佔據的拉弗爾（ラフェル），被利古亞帝國的加艾魯將軍（ガイエル）率領的飛艇隊逼到絕境。巴洛魯士兵放棄戰鬥沈溺於酒精之時，暗闇騎士（ダークナイト）前來斥喝。



劇情 11

加艾魯將軍 VS 暗闇騎士！！

被加艾魯將軍的飛艇隊逼到走投無路的巴洛魯軍，因爲暗闇騎士的出現戰況瞬間改觀。用火之箭對付飛艇隊，戰鬥的結果變得完全無法預測。



劇情 9	劇情 10	劇情 11
爲了救出被擄走的蘇菲亞，追趕奇鹿族。在與奇鹿族戰鬥時遭遇帝國的伊曼克將軍，展開戰鬥。	進攻奇鹿族的根據地。擊破奇鹿族的大首長，救出蘇菲亞後與突然出現的魔物帝國（ヴェルゼリア）的蟲使‧癩蟲王（ラグ）戰鬥。	在往光之門（ルシリスゲート）的東門途中遭遇魔物帝國的斐琪亞（フェラキア）。爲了救出平民人就直接戰鬥吧！
	在拉弗爾（ラフェル）與利古亞的加艾魯將軍（ガイエル） 的飛艇隊戰鬥。路德副官（ルード）爲了討伐聖獸而前往光之門的西門。	在拉弗爾與利古亞軍交戰。指揮官換成暗闇騎士（ダークナイト），戰況漸漸好轉。
追擊伊曼克將軍、拉卡斯獨立小隊（ラーカス）而往奇鹿族的領土。與奇鹿族戰鬥後也與拉卡斯獨立小隊戰鬥，結果戰敗。	爲了援護菲娜將軍（ファーナ）、波爾茲將軍（ボルツ） ，往北門附近的平原前進。加艾魯將軍以飛艇隊進攻拉弗爾。	阿特彌勒（アルテミュラー）元帥在與暗闇騎士戰鬥時所受的傷已痊癒，爲了迎擊可爾西亞國（コルシア）軍而出陣到國境附近。
	蟲使‧癩蟲王（ラグ）出現在奇鹿族的根據地。操縱奇鹿族的勇士卡辛多與拉卡斯獨立小隊戰鬥也失敗了。	斐琪亞爲了暗殺大魔法師‧潔西卡（ジェシカ）而前往光之門（ルシリスゲート）的中門。在途中遭遇主人公。戰鬥也失敗了。
與卡辛多、拉卡斯獨立小隊戰鬥中時，被從背後出現的伊曼克將軍所率領的利古亞兵襲擊，戰敗。	大酋長克茲多洛（ケー・フカイロ）在奇鹿族的根據地與拉卡斯獨立小隊戰鬥。戰鬥失敗後和解，與魔物帝國的癩蟲王戰鬥。	



劇情 12

爲了保護部下……租魯漢子・波爾茲將軍（ボルツ）

波爾茲將軍（ボルツ）及拉卡斯王國（ラーカス）主力部隊正在北門附近的平原交戰中。感到戰況不利的波爾茲將軍爲了保護部下，親自直搗敵人大本營。雖然成功地逃出，但卻已身負重傷。



劇情 13

光之門的北門終於解放！！

從北門附近更深入波爾茲將軍一行人的利古亞帝國軍的拉卡斯王國（ラーカス），馬上就要前往解放光之門的北門。隨著司祭的聲音，周圍被聖光所包圍，北門也終於打開。



劇情 14

戰況一變？！利古亞帝國軍（リグリア）連敗！！

戰敗的波爾茲將軍（ボルツ）及加艾魯將軍（ガイエル）回到利古亞帝國軍前線本部。帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）雖然說著安慰的話語，裝得很辛平靜，但戰況漸漸形成對帝國不利的情況…

劇情 12	劇情 13	劇情 14
從帝國軍手上救出守護光之門・東門的賢者法貝爾（ファーベル），解放東門。法貝爾成爲同伴。	到達光之門・西門。與巴洛魯王國軍（バーラル）的路德副官戰鬥。打敗他，救出聖獸。西門也解放。	根據雷蒙多子爵（レイモンド）的指示，開始搜索破邪之劍。移動之中，目擊被巴洛魯王國軍（バーラル）追擊的迪奧斯將軍（ディオス）。
在光之門・北門之戰中，再一步就要追到波爾茲將軍所率領的利古亞帝國軍。	雖然波爾茲將軍逃走，但是掃蕩利古亞帝國軍，解放光之門・北門。開始往大魔法師・潔西卡（ジェシカ）之處移動。	
路德副官（ルード）抵達光之門・西門。命令所有的士兵找出聖獸，並革殺勿論。	路德副官在光之門・西門遇到拉卡斯王國軍（ラーカス）獨立小隊。戰鬥之後，也允許與敗北的聖獸接觸。	在追趕妃雅公主（フレア）、逃脫者迪奧斯將軍時，三度遇到了主人公。雖然形成戰鬥，但又被打敗而撤退。
伊曼克將軍（エマーリンク）在光之門・東門與拉卡斯王國（ラーカス）獨立小隊戰鬥，又戰敗，東門被解放。	帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）擊退可爾西亞國軍（コルシア軍）。帝國四將軍・波爾茲將軍（ボルツ）及加艾魯將軍（ガイエル）兩將軍沒有逃走的餘地。	因爲接二連三地戰敗，帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）爲了補充兵力，暫時先回帝都。之後就交給帝國四將軍・伊曼克將軍（エマーリンク）。
	利古亞帝國軍的阿特彌勒將軍打敗可爾西亞國軍（コルシア軍）。從利古亞帝國的國境開始退走。	



劇情 15

利古亞內亂！野心王子帕吾

隨著戰況的惡化，帝國從內部開始崩潰。憎恨阿特彌勒（アルテミュラー），第一位王子帕吾強烈的野心開始產生邪念，帝國今後將何去何從…！？



劇情 16

在拉弗爾之都的再次重逢……

面臨著即將發動的拉弗爾奪回戰，主人公為了想請求銀狼（シルバー・ウルフ）的協助而造訪了拉弗爾之都。與銀狼對話之後，主人公再度與妃雅公主（フレア）見面。



劇情 17

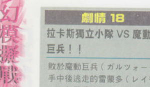
拉卡斯本隊全滅，柯札克開始行動

為了阻止乘勢進攻的拉卡斯殘黨，帝國終於讓魔動巨兵（ガルフォーク）開始行動。在拉卡西亞王都（ラーカシア）郊外的戰鬥中，雷蒙多（レイモンド）子爵全軍被波爾茲（ボルツ） 所操控的魔動巨兵所滅。



劇情 15	劇情 16	劇情 17
為了尋求破邪劍，往耶士多遺跡（エストールの遺跡）移動。雖遭到盜賊阻撓，卻仍成功地取得了破邪劍。	為了奪回拉弗爾之都，攻擊巴洛魯王國（バーラル）本土的城砦，讓礙手礙腳的闇之騎士（ダークナイト）往拉弗爾之都移動。	趁著中了聲東擊西之計的闇之騎士不在之際，開始發動拉弗爾奪回戰。擊破指揮拉弗爾軍的指揮妃雅公主。
靠著拉卡斯獨立小隊奪回拉弗爾之都。包括指揮官妃雅公主在內，暫時撤退回國。		雷蒙多子爵所率領的拉卡斯本隊被魔動巨兵全部殲滅。雷蒙多子爵被擄去當做俘擄。
	闇之騎士雖前往護援，但巴洛魯本土的城砦卻被拉卡斯的獨立小隊攻陷。雖然失去了士兵但卻保住了城砦。	拉卡斯的獨立小隊奪回拉弗爾之都。包括指揮官雅妃公主在內，暫時撤退回國。
波艾茲將軍再度與雷蒙多子爵率領的拉卡斯本隊作戰。戰況雖說不上有利，但在等待著加艾魯（ガイエル）將軍的援軍。	加艾魯（ガイエル）將軍利用飛空艇團將魔動巨兵運送到波艾茲將軍所等待著的拉法奇亞（ラファキア）。	波爾茲將軍利用柯札克將雷蒙多子爵、霧風等拉卡斯本隊全部消滅。擄獲雷蒙多子爵。
		出動暗殺利古亞帝國的阿特彌勒元帥。計劃著要利用利古亞四將軍中的某人。





EVENT18-23

劇情 18

拉卡斯獨立小隊 VS 魔動巨兵！！

敗於魔動巨兵（ガルツォーク）手中後逃走的雷蒙多（レイモンド）子爵總算保住了一命。阿特彌勒（アルテミュラー）元帥也決定派遣魔動巨兵攻打拉卡斯獨立小隊。



劇情 19

男子・波爾茲將軍、最後之戰！

縱然祭出了魔動巨兵，還是無法阻住拉卡斯獨立小隊的攻勢。利古亞帝國的波爾茲（ボルツ）將軍為了讓部下逃走，最後選擇了犧牲自己。



劇情 20

利用飛空艇猛追！！空中的攻防戰

主人公們打倒了波爾茲將軍，取得了小型飛空艇之後，立刻動身前往搭救雷蒙多子爵。飛空艇飛快的速度讓一行人驚愕不已。就在此時，發了前方有利古亞的飛空艇……





劇情 18	劇情 19	劇情 20
與波爾茲將軍操控的魔動巨兵相對時，一番苦戰後擊破了魔動巨兵與波爾茲將軍。波爾茲將軍逃走。	追逐逃走的波爾茲將軍。在飛空艇的基地前方追到，發生戰鬥。擊破波爾茲將軍，奪取帝國的飛空艇。	利用奪取到的飛空艇攻擊利古亞的飛空艇。空中攻防戰之結果，將其擊破。成功救出雷蒙多子爵。
波爾茲將軍縱然使用魔動巨兵也仍然無法擊破拉卡斯獨立小隊。帶領著少數的部隊勉強逃出。	波爾茲將軍在與拉卡斯獨立小隊的戰鬥中戰敗身亡。加艾魯將軍為了飛空要塞的準備，動身前往帝都。	飛空艇遭到襲擊，雷蒙多子爵被奪回。帕吾與加艾魯將軍聯手企圖將阿特彌勒拉下台。



劇情 21

瘋狂的加艾魯殺盡補給部隊！！

加艾魯（ガイエル）將軍遵照與帕吾王子（パウロ）之間的密約，截斷己方的補給路線。如此，阿特彌勒（アルテミュラー）元帥便無制勝的機會。想登上元帥寶座的強烈意念讓加艾魯逐漸瘋狂……



劇情 22

阿特彌勒、進攻耶士里德王國

阿特彌勒在不知道己方的補給路線已被加艾魯將軍截斷的情況下出兵攻打耶士里德王國（エルスリード）。對利古亞（リグリア）帝國而言，這原本是場不該被打敗的仗……



劇情 23

瘋狂的帕吾王子毒殺利古亞皇帝

利古亞帝國皇帝．克萊伊斯特4世（クライスト4世）逝世。連利古亞帝都的市民們都對皇帝的死心存疑念。阿特彌勒猜測皇帝可能是被帕吾王子所毒死的。





劇情 21	劇情 22	劇情 23
救出雷蒙多子爵（レイモンド）之後，取代全軍覆沒的本隊，正式展開奪回王都拉卡西亞（ラーカシア）的行動。	成功奪回王都拉卡西亞。雖也對國境沿線的利古亞軍本陣發動攻擊，但那卻是伊曼克將軍的獨立小隊。	爲了保護耶士里德國境沿線村莊的村民免遭魔物國死靈王之毒手而出陣。戰鬥，並加以擊破。
	成功奪回拉卡西亞。國名改爲耶士里德王國（エルスリード），雷蒙多子爵登上王位更名爲吉克哈爾多王（ジークハルト王）。	
伊曼克（エマーリンク）將軍率領騎兵部隊與拉卡斯獨立小隊戰鬥，戰敗。加艾魯將軍滅掉己軍所有補給部隊。	被拉卡斯的部隊奪回拉卡西亞。重整七零八落的軍力，著手準備重新攻佔拉卡西亞。	皇帝克萊伊斯特4世逝世。阿特彌勒將軍聽完看顧皇帝嚥下最後一口氣的御醫的話之後，對帕吾王子開始起了疑心。
	魔物帝國（ヴェルゼリア）以魔物之王．波西爾（ボーゼル）爲中心，開始正式行動。死人使．死靈王（グロブ）前往耶士里德王國國境沿線的村莊。	死靈王動身前往耶士里德國境沿線的村莊。正襲擊著村人時主人公出現，經過一番戰鬥後，戰敗。

劇情 24

2 位爭奪皇帝寶座的王子

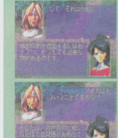
利古亞（リグリア）帝國舉國大亂。皇帝克萊伊斯特 4 世逝世，阿特彌勒因爲皇帝死得可疑而對帕吾王子失去信任之心。帝國目前已分裂成帕吾派與阿特彌勒派。



劇情 25

強化破邪劍所不可或缺之物……

想對抗魔族之力，必須將破邪劍加以強化。然而要強化它所不可或缺之物竟是……愛好和平的雷蒙多（レイモンド）子爵的性命。潔西卡（ジェシカ）爲此傷透腦筋……



劇情 26

帝國軍元帥阿特彌勒遭到毒殺

利古亞帝國的阿特彌勒將軍被毒殺了。菲娜（ファーナ）站在傷痛欲絕的伊曼克（エマーリンク）將軍面前久久未曾離去。讓阿特彌勒服下毒藥的原來是受到魔物帝國所脅迫的菲娜……



劇情 24	劇情 25	劇情 26
返回正遭到利古亞帝國軍所侵襲的王都。直接參加戰鬥，漂亮地擊破帝國軍。	想對抗魔族，必須強化破邪劍。前去迎接強化時不可或缺的人物，歐華（オーヴァ）。	被衝裝成拉卡斯王族的斐琪亞（フェラキア）潛入王都。發覺後進入戰鬥，多虧霧風的協助，漂亮地擊破斐琪亞！
	以吉克哈爾多王的性命換取破邪劍的強化。破邪劍脫胎換骨爲聖劍（ラングリッサー）。	
雖已攻入耶士里德的王都，但由於原拉卡斯獨立小隊的英勇奮戰而敗陣。爲了重整軍力，舉軍撤退。		阿特彌勒元帥在帝國軍大本營中被受到魔物帝國脅迫的菲娜毒死。
		變身者，斐琪亞衝裝成拉卡斯王族的倖存者潛入王都。然而，敗在聖劍的力量之下。
	雖發動了殺害歐華的作戰行動。卻因主人公的阻礙而失敗。遭到擊破，使歐華得以與主人公們接觸。	



劇情 27

爲主公報仇！！霧風、憤怒的劍刃

王都被化身爲拉卡斯王族（ラーカス）的變身者．斐琪亞（フェラキア）所佔領。與主人公一起加入戰鬥的霧風在此與十五年前滅掉自己國家，奪去主公性命的罪魁禍首斐琪亞會面。



劇情 28

利古亞帝國（リグリア）、帕吾王子（パウル）新皇帝誕生

因爲帝國軍元帥．阿特彌勒（アルテミュラー）被毒殺，於是帕吾王子登上了利古亞帝國皇帝的寶座。同時，加艾魯將軍（ガイエル）也登上了元帥的寶座。帝國漸漸地朝歪路而去。



劇情 29

決戰！魔物之王．波西爾（ボーゼル）VS 聖戰士們！

終於將魔物帝國（ヴェルゼリア）的皇帝．波西爾（ボーゼル）追得走投無路。人類與魔族的最後決戰終於開始。但是真的只要打倒波西爾，整個戰爭就會結束嗎？



劇情 27	劇情 28	劇情 29
爲了討伐魔族之王．波西爾，開始向魔物帝國（ヴェルゼリア）進攻。與三魔將之一變身者．斐琪亞（フェラキア）戰鬥。	三度與魔物帝國的死人使．死靈王（グロブ）相會。激戰最後，擊破死靈王，前往波西爾等在那兒的魔物城（ヴェルゼリア城）。	爲了打倒魔物帝國的帝王，即魔物之王．波西爾（ボーゼル），前往魔物城。在地下擊破等待著的波西爾！
	帕吾王子（パウル）代替過逝的利古亞帝國的現任皇帝．克萊伊斯特 4 世（クライスト 4 世），成爲利古亞帝國的皇帝。而且，加艾魯將軍（ガイエル）也登上元帥的寶座。	
變身者．斐琪亞（フェラキア）再度向主人公一行人挑戰。但是，卻敗在霧風的復仇心之下而去。	死人使．死靈王（グロブ）以魔物帝國防衛線之名，第三次向主人公一行人挑戰。但被擊破而死。	波西爾向光之女神所選的人類代表——主人公一行人發出最後的挑戰。但是敗在聖劍（ラングリッサー）之下。



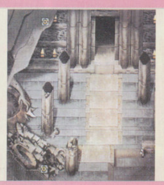


在『夢幻模擬戰Ⅲ』的世界中，除了主人公一行人實際進行戰鬥的地圖之外，還準備有各式各樣的事件用地圖。在此一並解說介紹在遊戲中容易看漏的地圖。

劇情 1

浮遊城地下祭壇

劇情1的舞台浮遊城地下祭壇就是此地圖。就在任命式要開始之前，主人公與騎士・傑力爾（ジェリオール）就是在此會話。從此，故事照著無法預料的方向進展。



劇情 1

浮遊城附近的山岳

利古亞帝國軍（リグリア）元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）與副官・菲娜將軍（ファーナ）一同等待著侵略浮遊城機會的地圖。周圍沒有任何事物，只有山脈綿延，但是有軍隊潛伏。



劇情 1

浮遊城・任命式會場

因為統治浮遊城的城主・維力姆侯爵（ウィリアム）之故，承認主人公為拉卡斯王國（ラーカス）近衛騎士團的任命式盛大舉行。因為浮遊城在這之後馬上會被攻陷，所以只會以此景登場。



劇情 1

浮遊城上空

利古亞帝國軍（リグリア）開始侵略浮遊城之前所呈現的就是此地圖。在此，可以看到帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）與帝國四將軍・菲娜將軍（ファーナ）在戰鬥即將開始之前的會話。



劇情 1

浮遊城・大會場

任命式之後，爲主人公一行人舉行了盛大宴會。那就是此浮遊城的大會場。同時，也公佈了騎士・傑力爾（ジェリオール）與女友蕾菈（レイラ）的婚約。但因爲敵人突然的襲擊而被破壞。



劇情 1

浮遊城・地下

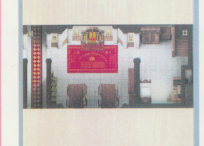
敗於騎士・傑力爾，因而退兵的菲娜將軍（ファーナ） 被打倒的地圖。過關之後，被戰勝的帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）救出，保住一條性命。



劇情 2

拉卡斯第二都市・拉弗爾（ラフェル）之都・教會

從浮遊城脫逃出來的主人公、緹莉絲（ティアリス）、蕾菈（レイラ），以及重傷的騎士・傑力爾暫時隱身的場所。因爲巴洛魯王國軍（バーラル）迪奧斯將軍（ディオス）的攻擊，主人公一行人被迫離開此地。





劇情 3

雷蒙多子爵（レイモンド）之館

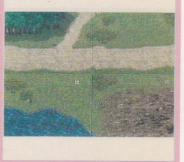
雷蒙多子爵（レイモンド）溫暖地迎接從拉卡斯第二都市．拉弗爾（ラフェル）逃出的主人公一行人。半年的時間都在此儲備兵力的主人公一行人，終於成功地重整足以再次復興拉卡斯王國（ラーカス）的兵力。



劇情 3

蘭修村（ランシュ村）附近的街道

前往天才軍師．多倫多男爵（トーランド）住處的主人公一行人，爲了使劍豪．奇帕特（ギルバード）成爲同伴而順道前去的就是此蘭修村。在此街道中，因魯因（ルイン）之故而最先知道劍豪．奇帕特的存在。



劇情 6

連接前往前線基地的街道

地圖本身只有一條道路，但實際上卻是連接利古亞帝國軍（リグリア）及巴洛魯王國軍（バーラル）國境的重要據點。往後的展開會因新軍師．莉娜（ルナ）的加入而更富變化。



劇情 7

連接前往中央之門的街道

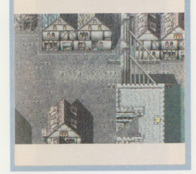
連接前往大魔法師．潔西卡（ジェシカ）所在的中央光之門的地圖。蕾茲（レイラ）以雷蒙多子爵（レイモンド）所派遣的使者身份登場，得知必須去解放南方與東方的光之門。



劇情 10

拉弗爾

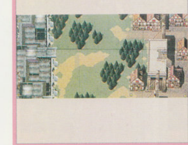
現爲巴洛魯王國（バーラル）領土的拉弗爾（ラフェル）。因爲受到利古亞軍（リグリア）加艾魯將軍（ガイエル）飛艇的攻擊，會放映出指揮官們極憔悴的樣子。接著還可看到暗闇騎士（ダークナイト）和路德副官（ルード）的會話畫面。



劇情 10

正攻擊拉弗爾的飛艇

這是利古亞帝國軍加艾魯將軍率領的飛艇部隊的旗艦甲板。可以看到指揮攻擊拉弗爾的加艾爾將軍和其副官凱茲（ゲイツ） 間的對話。在劇情 13 中也會出現。



劇情 13

光之門・北門

戰勝拉利古亞帝國波爾茲（ボルツ）將軍的卡斯王國（ラーカス） 主力部隊解放光之門的畫面。門的第 3 位守護者會登場。雷蒙多子爵（レイモンド）與霧風的對話終了後，主力部隊往中央之門前進。



劇情 13

中央之門

在光之門（ルシリスゲート）的北門附近，擊破了波西爾將軍率領的利古亞兵的雷蒙多子爵，在中央之門與大魔法師・潔西卡（ジェシカ）會面。距離光之女神（ルシリス）最近的場所就是此門。



劇情 13
光之門西門

聖獸（ジュグラー）守護的建於光之門（ルシリス・ゲート）西門的神殿。中央女神像的入口有幾處往小房間的入口。房間數多是爲了保護聖獸不受到路德副官（ルード）的襲擊。



劇情 14
舊拉卡西亞王都

現已成爲利古亞（リグリア）帝國軍本部的拉卡西亞王都（ラーカシア）。可以看到波爾茲（ボルツ）、加艾魯（ガイエル）兩將軍向元帥阿特彌勒（アルテミュラー）報告有關自己戰敗之事的畫面。



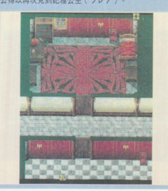
劇情 15
帝國・帕吾王子的私人房間

覬覦利古亞帝國皇帝寶座的第一王子帕吾（パウル）的私人房間。就是在這個房間策劃取得帝位的計劃。爲了使眼中釘阿勒彌特下台而與加艾魯聯手也是在這間房間。



劇情 16
拉弗爾

原爲拉卡斯王國（ラーカス）領土的拉弗爾（ラフェル）。因爲維爾塔王（ウィルダー王）的背叛，現在成了巴洛魯王國（バーラル）的占領地。爲了借助義賊・銀狼（シルバーウルフ）之力而造訪此地的主人公得以再次見到妃雅公主（フレア）。





劇情 18

帝國・野戰基地

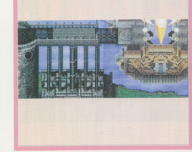
在帝國的魔動巨兵（ガルツォーク）前敗走負傷的雷蒙多（レイモンド）子爵被帝國所捉，在這個野戰基地接受治療。之後，因阿特彌勒（アルテミュラー）之命令而被護送往帝國……



劇情 19

飛艇起降場

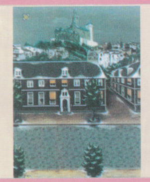
爲了便於起降而建在山頂的飛艇起降場。主人公追擊逃亡的利古亞帝國（リグリア）的波爾茲（ボルツ）將軍而來到這裡。漂亮地擊破波爾茲將軍，奪取起降場的帝國飛艇。



劇情 23

利古亞帝都・大馬路

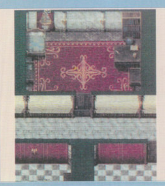
由於皇帝克萊伊斯特 4 世（クライスト 4 世）逝世，帝都的市民對帝國的未來感到不安。在帝都的大馬路上，皇帝的死成了市民們的話題。其中也有懷疑王子帕吾（パウル）的謠言……



劇情 23

帝國・阿特彌勒的私人房間

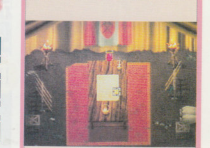
利古亞帝國正因皇帝的死而擾攘不安時，第一王子帕吾一人卻很鎮靜。阿特彌勒在這私人房間裡和菲娜將軍（ファーナ）一起詢問帝國醫生皇帝的死因。



劇情 26

帝國軍本部

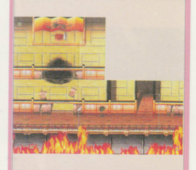
妹妹被魔物帝國（ヴェルゼリア）的魔族拐走的菲娜將軍，照指示讓最愛的阿特彌勒（アルテミュラー）喝下毒藥。豪傑阿特彌特也敵不過毒藥，在這帝國軍本部的房間力竭而亡。



劇情 27

白山城

霧風的主公被魔物帝國所殺。一見到罪魁禍首・斐琪亞（フェラキア）其記憶歷歷呈現腦海。15 年前由於斐琪亞一時的高興，霧風所服侍的白山城就這樣被滅了。



劇情 28

利古亞王城・謁見之廳

皇帝克萊伊斯特 4 世（クライスト 4 世）去世，第一王子帕吾（パウル）繼承皇位。皇位繼承之事就是在這謁見之廳（閲見の間）宣佈的。此時也宣佈加艾魯（ガイエル）將軍就任元帥之職，帕吾王子逐漸獨攬帝國大權……



劇情 31

帝國上空・空中要塞

為魔劍（アルハザード）所魅惑的阿特彌勒攻入同一帝國的空中要塞。率領伊曼克（エマーリンク）和魔物帝國的魔族殺光利古亞（リグリア）兵的阿特彌勒，已看不到昔日慈悲的面容。





LANGRISSER III





Tactics 1

【浮遊城・襲擊】

不祥的黑翼從北方成群偷偷接近，突然襲擊拉卡斯王國（ラーカス）。對於由利古亞帝國（リグリア）的年輕元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）的突然侵略，拉卡斯王國也由浮遊城城主・維力姆侯爵（ウィリアム）帶頭，開始展開迎擊。



↑連傑力爾也打不贏！

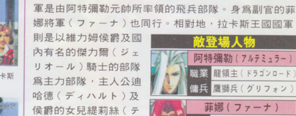
拉卡西亞王都（ラーカシア）上空 浮遊城的決戰！！

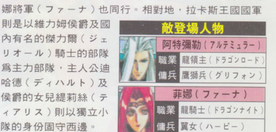


↑正在進行騎士敘任式的拉卡斯王國。就在此時……

舞台是在浮遊城。從利古亞帝國對拉卡斯王國開始展開侵略進攻的那一刻開始，劇情就隨之展開。利古亞帝國軍是由阿特彌勒元帥所率領的飛兵部隊。身為副官的菲娜將軍（ファーナ）也同行。相對地，拉卡斯王國國軍則是以維力姆侯爵及國內有名的傑力爾（ジェリオール）騎士的部隊為主力部隊，主人公迪哈德（ディハルト）及侯爵的女兒緹莉絲（ティアリス）則以獨立小隊的身份固守西邊。

主人公職業由角色塑造來決定。在此使用能力被認為最平均的騎士之職來進行戰術。在光之女神（ルシリス）最初的問題中，只要回答破壞力即可。





↑擊墜菲娜！強力的傑力爾！

敵登場人物

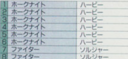
阿特彌勒（アルテミュラー）	
職業	龍領主（ドラゴンロード）
傭兵	鷹獅兵（グリフォン）

菲娜（ファーナ）	
職業	龍騎士（ドラゴンナイト）
傭兵	翼女（ハーピー）

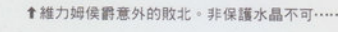
己方登場人物

維力姆侯爵（ウィリアム）	
職業	鬥劍士（グラディエーター）
傭兵	士兵（ソルジャー）

騎士傑力爾（ジェリオール）	
職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	步兵（インファントリー）



1	ホークナイト	ハーピー
2	ホークナイト	ハーピー
3	ホークナイト	ハーピー
4	ホークナイト	ハーピー
5	ホークナイト	ハーピー
6	ホークナイト	ハーピー
7	ファイター	ソルジャー
8	ファイター	ソルジャー

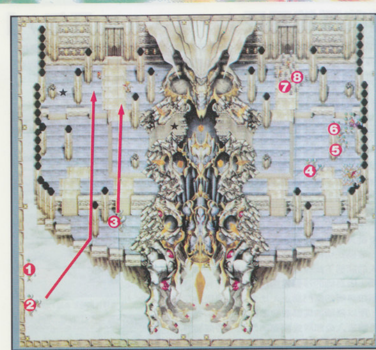


↑維力姆侯爵意外的敗北。非保護水晶不可……



★標示 = 隱藏寶物

條件 勝利 敵全滅
敗北 主人公死亡



浮遊城因爲魔動砲而被切成東西兩邊。主力部隊與拉卡斯軍（ラーカス軍）、古利亞軍（リグリア軍）一同在東側進行戰鬥，但主人公與緹莉絲（ティアリス）的部隊無法從西側移動。此時，上上之策就是無視東側所進行的戰鬥，集中賺取經驗值。分配在西側的敵部隊只有 3 支部隊。只要每全滅 1 支部隊，就會出現新的部隊，不妨利用此點，來提升等級。

與敵部隊的戰鬥，可藉由對傭兵下達的指令，給予特定的敵傭兵及指揮官集中式的攻擊。但若敵人傭兵數量很多時，即使設定攻擊目標爲指揮官，效果亦不佳。不妨等到消耗某程度的傭兵之後，再對指揮官進行集中攻擊，如此一來即可較輕鬆地獲勝。由此劇情登場敵人的程度看來，應不至於達到全滅我方部隊的程度。若處於危險的狀態，不妨變成防禦模式來治療體力，或是使僧侶緹莉絲（ティアリス）使出回復魔法。僧侶及魔術士系的人物使用魔法，即使不打倒敵人也能獲得經驗值。

只要阿特彌勒（アルテミュラー）破壞水晶就過關。

Tactics 2

【拉弗爾的猖狂（ラフエルの狂氣）】

浮遊城在帝國軍的攻擊下陷落。好不容易才逃出來的主人公一行人平安抵達拉弗爾之都（ラフエル）。若獲得同盟國巴洛魯王國（バーラル）的協力，則與帝國的戰爭也不再是件困難的事。但是連拉弗爾也陷入敵人的手中……

利用”引誘作戰”救出所有的市民！！

主人公一行人好不容易從浮遊城逃出來，但等待他們的竟是同盟國巴洛魯王國的背叛。相對於包圍拉弗爾之都的巴洛魯部隊，己方部隊只有主人公、緹莉絲（ティリス）及之以 NPC 身份參加的蕾菈（レイラ）而已。光是從部隊的數量來考慮，便已無法達成勝利條件之一全滅敵人。再加上蕾菈幾乎不具攻擊力，如果被擊破的話，就可能如敗北條件所示地 GAME OVER 。另一個勝利條件是抵達地圖下方，在移動的過程中須注意蕾菈部隊的安危。接下來是具體的前進方法。

首先，若模式切換成高速，主人公及緹莉絲可以在不碰到敵人的狀態下抵達地圖下方。但這樣一來，蕾菈就會出問題。因爲她的移動範圍小，無法順利地移動。若要移動到拉弗爾的南門爲止，比主人公需要多花費 2 回合左右，所以無論如何都會被敵部隊趕上。有一個方法是讓主人公部隊先繞到南門前，形成縱陣形，確保蕾菈的進路。但這個方法的缺點是， 3 個平民部隊的其中 2 個會被巴洛魯部隊捉住。因爲如果能讓平民全都逃出，可以得到道具，所以在此最好將全員平安地送至地圖下方。



↑拒絕攻擊市民的迪奧斯將軍。



↑靠得住的援軍義賊・銀狼登場。

敵登場人物

迪奧斯將軍（ディオス）	
職業	弓騎士（アーチャーナイト）
傭兵	馬人（ケンタウロス）

路德副官（ルード副官）	
職業	戰士（ファイター）
傭兵	士兵（ソルジャー）

維爾塔王（ウィルダー王）	
職業	暴君（マッドキング）
傭兵	レギオン

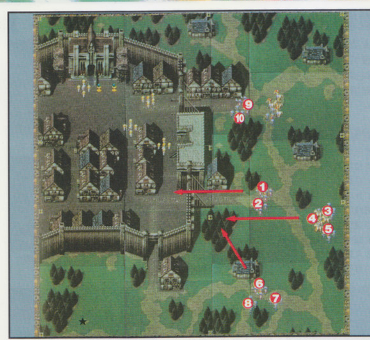
己方登場人物

蕾菈（レイラ）	
職業	一般人
傭兵	平民（シビリアン）

義賊・銀狼（シルバーウルフ）	
職業	盜賊（シーフ）
傭兵	毛賊（ローグ）

1	ロード	バイク
2	ロード	バイク
3	ファイター	ソルジャー
4	ナイト	トルーパー
5	ファイター	ソルジャー
6	ロード	バイク
7	ファイター	ソルジャー
8	ファイター	ソルジャー
9	ロード	バイク
10	ファイター	ソルジャー
援	グラディエーター	インファクトリー
援	シルバーナイト	ランサー
援	ハイロード	ハルバート
己	バンデッド	ローグ

條件		
	勝利	敵全滅或主人公、緹莉絲（ティアリス）蕾菈（レイラ）抵達地圖下方
	敗北	主人公死亡或蕾菈死亡



雖然有點危險，但不妨採取以主人公為誘餌，引誘巴洛魯部隊（バーラル），讓其他人趁機逃走的作戰方式。此時，讓緹莉絲在南門下待機，專心利用回復魔法。蕾菈、平民雖然多少會受到一點攻擊，但因為緹莉絲的回復，還不用擔心會被擊破。進行誘敵的主人公必須從拉弗爾（ラフェル）的左端通道前進。最早侵入的巴洛魯部隊會配合主人公的行動往拉弗爾的左端前進，趁此時讓蕾菈及一般市民往下逃走。當任何一個人逃到門外時，義賊．銀狼（シルバーウルフ）所率領的主力部隊就會出現。如果沒有達成這條件，在第 5 回合只會出現義賊．銀狼。巴洛魯的主力部隊等級很高，務必讓前去誘敵的主人公從南門逃出。當主人公以外的人物逃到南門外之後，就讓主人公與義賊．銀狼一起協力在南門下為提升等級而戰鬥。銀狼即使被打倒，也能不死地逃出，所以當主人公的 HP 危急時，不要勉強，趕緊逃走吧！若能讓平民全體平安逃出，就能得到「天使之戒（エンジェルリング）」。

Tactics 3

【眼神悲鬱的劍豪（悲しい目の劍豪）】

被利古亞帝國（リグリア）擊破之後，領土幾乎已全被其他國家所奪。主人公爲了奪回領土，想要取得軍師・多倫多男爵（トーランド）的協助，而展開旅行。在旅行的途中經過劍豪所住村子。



⬆魯因提議，順道過去。

強力的幫手！劍豪・奇帕特（ギルバード）登場！

被稱爲劍豪的男子奇帕特（ギルバード）所居住的村子及位於村子中央的墓地是劇情３的舞台。很久之前，奇帕特就因爲自己的劍而失去了最愛的女兒可蒂（コティ）。從此之後，奇帕特就放棄了劍，在此蘭修村（ランシュの村）安靜渡日。從父親那兒聽到這個故事的魯因（ルイン），趁著向主人公訴說這個故事的機會而順道來到蘭修村。

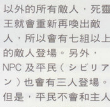


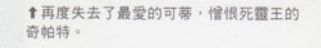
⬆死人使・死靈王使用魔物偷襲村子。

登場敵人總共有六人（再加上奇帕特成爲同伴時所登場的可蒂總共有七人），但因爲只要打倒死人使・死靈王（グロブ）以外的所有敵人，死靈王就會重新再喚出敵人，所以會有七組以上的敵人登場。另外，NPC及平民（シビリアン）也會有三人登場。但是，平民不會和主人公們一起戰鬥，只會亂竄。不久就會在主人公的命令之下逃到奇帕特家。此時也會受到怪獸們的襲擊，幫助他們吧！

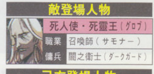


⬆主人公被國王任命爲獨立機動部隊。





⬆再度失去了最愛的可蒂，憎恨死靈王的奇帕特。



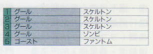
敵登場人物

死人使・死靈王（グロブ）	
職業	召喚師（サモナー）
傭兵	闇之衛士（ダークガード）

己方登場人物

劍豪奇帕特（ギルバード）	
職業	領主（ロード）
傭兵	光之騎兵（トルーパー）

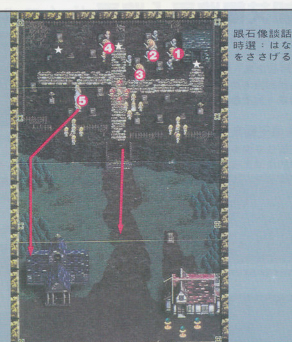
可蒂（コティ）	
職業	幽靈（ゴースト）
傭兵	鬼怪（スペクター）



1	グール	スケルトン
2	グール	スケルトン
3	グール	スケルトン
4	グール	ゾンビ
5	ゴースト	ファントム



條件 勝利 擊破死靈王
敗北 主人公死亡



在所有的劇情中最小的地圖就是此蘭修村（ランシュ村）。夾著河川的上面部分是死靈王讓死人復活，等待主人公一行人的墓地。下面部分則是敎會、劍豪奇帕特的家以及可蒂（コティ） 的墳墓。開始之後的墓地除了死靈王之外，配置有敵五人，NPC 三人。另外，在奇帕特家附近除了主人公之外，配置有魯因（（ ルイン ）及緹莉絲（ティアリス）、奇帕特四人。

奇帕特在可蒂事件結束，成為同伴時，等級被設定成 6 ，比主人公高。而且也會帶著傭兵，光之騎兵（トルーパー）。因爲具備這些好條件，所以在此劇情中可作爲主要戰力使用。而且，在之後的劇情也可作爲主要戰力來使用。另外，主人公及剩下的兩人也要在此劇情中好好地賺取經驗值。在此劇情中若沒打倒死靈王，敵人至多會復活 3 次，意思就是可以賺取一定程度的經驗值。賺取經驗值的場所以架在河川上的橋前爲佳。在此擺出橫的陣形，將主人公及魯因置於此，其餘的兩人一邊保護一般人，一邊打倒越過河川而來的敵人。最後，只要在主人公敗亡之前打倒死靈王即可。

Tactics 4

加艾魯將軍【將軍ガイエル】

主人公一行人得到了值得信賴的同伴・劍豪奇帕特（キルバート），前往多倫多男爵（トーランド）所在之處。在途中的山路裡目擊受到帝國軍追討的拉卡斯（ラーカス）市民們。從帝國軍四將軍・加艾魯將軍（ガイエル）的魔手中保衛市民。

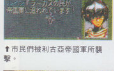


↑得到「眾神的祝福」作爲禮物。

從拉卡斯王國來的逃亡者。新的戰士們。

舞台是前往多倫多男爵所在處途中的山路上。

此劇情的目的是要救出從拉卡斯王國的首都・拉卡西亞王都（ラーカシア）來的逃兵。雖然稱爲山路，但還算蠻寬的，單純的突擊並非好方法。若沒有績密地思考再來挑戰，有可能落得敗北的下場。

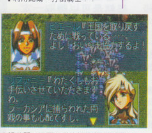


↑市民們被利古亞帝國軍所襲擊。

劇情一開始，比爾（ピエール）及琳法妮（リファニー）就會尋求指示。雖說以救出爲目的，但比爾對騎士優越的相容性對己方而言，將會提升相當戰力。所以在敵騎士接近之前，讓其就地待機即可。使用攻擊魔法的琳法妮也相當強。位於地圖南北的猛鷹騎士（ホークナイト），在序盤中不要管他亦無所謂，先讓全軍往西前進即可。

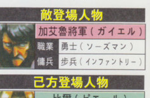


↑利用比爾，打倒騎士！！



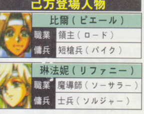
↑過此關，比爾及琳法妮就會成爲同伴。

敵登場人物

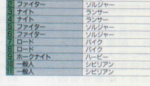


加艾魯將軍（ガイエル）	
職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	步兵（インファントリー）

己方登場人物



比爾（ピエール）	
職業	領主（ロード）
傭兵	短槍兵（パイク）



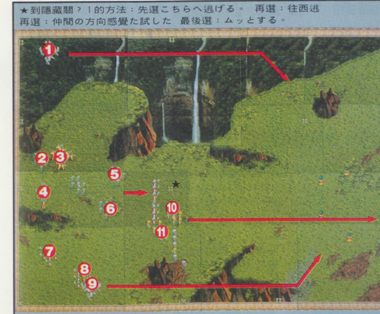
琳法妮（リファニー）	
職業	魔導師（ソーサラー）
傭兵	士兵（ソルジャー）

1	ホークナイト	ハーピー
2	ファイター	ソルジャー
3	ナイト	ランサー
4	ナイト	ランサー
5	ファイター	ソルジャー
6	ファイター	ソルジャー
7	ロード	パイク
8	ロード	パイク
9	ホークナイト	ハーピー
10	一般人	シビリアン
11	一般人	シビリアン



條件
勝利 加艾魯將軍（ガイエル）以外部隊全滅
敗北 主人公死亡、NPC 全滅

★到隱藏關？1的方法：先選こちらへ逃げる。　再選：往西逃
再選：仲間の方向感覺た試した　最後選：ムッとする。



★和精靈族的談話內容：足在ふみならす　再選：いいえ。

與比爾協力打倒騎士之後，接著就要朝繞到後方的猛鷹騎士（ホークナイト）進軍。面對飛兵，我方沒有相容性佳的部隊會很辛苦，但只要讓魯因及比爾的部隊去對付，應該是綽綽有餘。主人公及奇帕特最好留在該處，攻擊來襲的戰士（ファイター）。至於從南方攻上來的領主（ロード），則由緹莉絲的部隊去阻擋。

打倒猛鷹騎士之後，就不用再擔心市民們會被攻擊了。使出全力，打倒剩下的部隊。剩下的敵部隊應只剩下領主而已，應該不用讓身為騎士的主人公及奇帕特去參加戰鬥。使用等級低的部隊打倒敵人來賺取經驗值吧。

若能順利前進至此，在加艾魯將軍（ガイエル）開始進軍之前，應能殲滅加艾魯將軍以外的敵部隊。如此即可達成過關條件「加艾魯將軍以外部隊全滅」。此時，若平民部隊全都逃走，就會得到「眾神的祝福（神神の祝福）」。比爾和緹法妮（ティファニー）也會從下一個劇情開始加入成爲同伴。

Tactics 5

【智將・伊曼克（智將エマーリンク）】

因為天才軍師・多倫多男爵（トーランド）的存在而甚感不安的帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）命令伊曼克將軍（エマーリンク）去討伐多倫多。與男爵的女兒莉娜（ルナ）會合的主人公一行人在多倫多的宅邸目睹了這一場戰鬥……



↑如建言一般，地圖左下有伏兵。

考量戰鬥相容性，進行作戰！

從這個劇情開始，天才軍師的女兒・莉娜會加入主人公部隊。在這個劇情仍是 NPC 的她，會在戰鬥中適時給予建議。如同莉娜所言，戰鬥具有「騎兵怕槍兵」之類的相容性。而今，主人公部隊所面對的是騎兵，因此，最好將槍兵・比爾（ピエール）配置在己方部隊的最前面。使比爾採取左下的陣形，專心攻擊騎兵。因為比爾本身的等級頗高，所以對付騎兵綽綽有餘。以比爾為盾往地圖北上，分別用騎兵、步兵來對付來自左下的步兵和槍兵。雖說會被敵部隊上下夾攻，但只要考量戰鬥的相容性，就不會輸。等級 20 的步兵會在多倫多宅邸左右的門與多倫多的部下進入戰鬥。



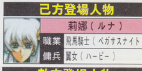
↑用比爾部隊對付騎兵部隊猶如甕中捉鱉。



↑帝國四將軍・伊曼克將軍不會攻擊一般人。



↑使比爾取下左斜下的陣形，站在部隊的前面。



己方登場人物	
莉娜（ルナ）	
職業	飛馬騎士（ペガサスナイト）
傭兵	翼女（ハーピー）

敵方登場人物	
伊曼克將軍（エマーリンク）	
職業	戰將（ハイランダー）
傭兵	長矛騎兵（ランサー）

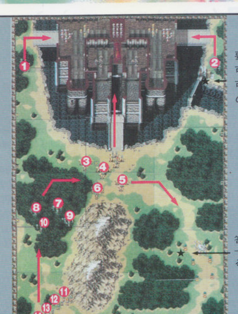
1	グラディエーター	ソルジャー
2	グラディエーター	ソルジャー
3	ナイト	トルーパー
4	ナイト	トルーパー
5	ナイト	トルーパー
6	ナイト	ランサー
7	ファイター	ソルジャー
8	ファイター	ソルジャー
9	ロード	パイク
10	ファイター	ソルジャー
11	ロード	パイク
12	ロード	パイク
13	ファイター	ソルジャー
14	ロード	パイク



條件

勝利 敵之全滅　抵達多倫多（ドーランド）邸

敗北 主人公死亡　多倫多男爵死亡



雖說戰況相當不利，但他們會不斷進行回復，不會馬上被擊破。即使是從正面衝進來的伊曼克將軍（エマーリンク）在城內，騎兵部隊的移動力也會一下子滑落，沒有辦法輕易地抵達多倫多男爵所在之處。儘管如此，伊克曼將軍是等級 28 的騎兵部隊，多倫多男爵是等級 20 的步兵部隊。一旦形成戰鬥，從相容性而言，多倫多男爵也是處於壓倒性的不利。即使只是被左右的槍兵侵入，在兩回合左右就會被打倒。如敗北條件中所示，在多倫多男爵被打倒時遊戲隨即結束，所以若從後方的攻擊太多時，當務之急是要先救出多倫多男爵。讓緹莉絲（ティアリス）擔任回復的角色，使比爾專心攻擊阻撓前進的騎兵部隊，就可在伊克曼將軍抵達多倫多男爵住處之前，輕鬆地追上。與伊克曼將軍的戰鬥也和對其他騎兵部隊的攻擊一樣，採用由比爾擔任先鋒，等到敵人變弱時再由其他部隊攻擊的作戰方式。雖然讓比爾、迪哈德（ディハルト）、莉娜（ルナ）輪番上陣，連續攻擊，會陷入長期戰，但也可以打倒伊曼克將軍。讓魯因到前面去，由奇帕特及琳法妮（リファニー）使出魔法攻擊即可充分對付從後方而來的攻擊。

Tactics 6

【雙軍（ダブル・エネミー）】

為了使用天才軍師・多倫多男爵（トーランド）所教授的奇策，主人公一行人前往利古亞帝國（リグリア）及巴洛魯王國（バーラル）互相敵對的國境。在此的目的是，使兩國交戰，分散對己方的注意力，爭取時間。

↑古利亞軍的援軍會在第 10 回合到來。

不要拖延時間！援軍來了喲！

若只是要過關，是個簡單的劇情。從故事就可明白，作戰的目的是要使利古亞帝國及巴洛魯王國交戰，即使不特別去殲滅敵人亦無所謂。當然全滅也可過關。配合來此劇情時主人公一行人的等級，來決定是否要緊急前進。若要緊急前進時，首先要從逃跑的準備開始。將人物配置在地圖上時，要將莉娜（ルナ） 配置在最靠近橋的地方。其餘的人物各自配置在適合之處。等戰鬥開始之後，莉娜先保持不動。其餘的人物移動到橋的右側為止，作好逃跑準備。如果不準備逃跑，就將騎兵部隊配置在橋前，進行一場活用速度的戰鬥吧！



↑誤以為是帝國軍的古利亞軍。



↑只要全滅巴洛魯軍，援軍就會到來。

要在配置之後實行軍師的奇策時，由莉娜向兩軍挑戰。最初向古利亞軍挑戰。如果古利亞軍在攻擊巴洛魯軍前就先向在橋前待機的己方人物挑戰，只要莉娜回來，就能輕鬆地逃走。

1	ホークナイト	ハーピー
2	ホークナイト	ハーピー
3	ホークナイト	ハーピー
4	ナイト	トルーパー
5	ナイト	トルーパー
6	ナイト	トルーパー
7	ソーサラー	ソルジャー
8	ソーサラー	ソルジャー
9	ロード	パイク
10	ロード	パイク
援	シルバーナイト	ランサー
援	ドラゴンナイト	グリフォン
援	ジェネラル	ハルバード
援	メイジ	ソルジャー
援	ソーズマン	ソルジャー
11	ナイト	トルーパー
12	ナイト	トルーパー
13	ハイロード	パイク
14	ファイター	ソルジャー
15	ファイター	ソルジャー
16	ファイター	ソルジャー
17	ロード	パイク
18	ロード	パイク
19	ソーサラー	ソルジャー
20	ソーサラー	ソルジャー
援	ジェネラル	ハルバード
援	ジェネラル	ハルバード
援	ジェネラル	ハルバード
援	ソーズマン	インファクトリー
援	ソーズマン	インファクトリー

敵登場人物

菲娜將軍（ファーナ）

職業	龍領主（ドラゴンロード）
傭兵	鷹獅兵（グリフォン）

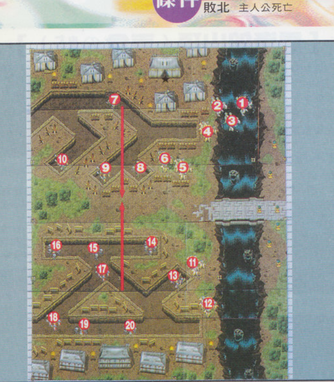
暗闇騎士（ダークナイト）

職業	闇之騎士（ダークナイト）
傭兵	レギオン

條件

勝利 敵全滅。使帝國及巴洛魯王國（バーラル）交戰。全員後退至對岸爲止。

敗北 主人公死亡



即使不逃，因爲飛兵只有猛鷹騎士（ホークナイト），應該也可應戰。如果還是不放心的話，就將等級高的人物或是主人公及奇帕特（ギルバード）等的騎兵部隊配置在橋前即可。由莉娜（ルナ）向古利亞軍挑戰結束之後，這次則向巴洛魯軍挑戰。附帶一提的是這裡的戰鬥並非眞正的戰鬥，所以只要接近。若有同伴喪命，無法得到過關時的經驗值，那可虧大了。

與上述相反，並不急著前進的人，不妨在此盡量地賺取經驗值。若能稍微提升等級，之後的劇情就能比較輕鬆。

若想要輕鬆賺取經驗值，要從戰鬥的場所來考慮。在過橋不遠的道路上來進行戰鬥吧！因爲在此戰鬥，隨時都能逃走。在此，若想要將敵人全滅，就要主動進行攻擊，不能太過蘑菇。若拖長時間，古利亞軍及巴洛魯軍的援軍就會到達。任何一方的援軍都比主人公現在的等級強太多，只能逃爲上策。古利亞軍的援軍會在主人公向古利亞軍挑戰之後的第 10 回合登場。巴洛魯軍的援軍會在最初配置的巴洛魯軍全滅時登場。

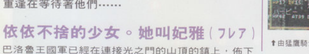
Tactics 7

【重逢的山頂（再會の峠）】

成功地使利古亞帝國（リグリア）與巴洛魯王國（バーラル） 交戰的主人公一行人再度開始向光之門（ルシリスゲート）進軍。並不知道在途中的萊理姆之地（ライリムの地）有著意想不到的重逢在等待著他們……



↑由猛鷹騎士去打倒城壁的弓兵。



依依不捨的少女。她叫妃雅（フレア）

巴洛魯王國軍已經在連接光之門的山頂的鎮上，佈下了陣勢。敵人的總司令竟是主人公青梅竹馬的妃雅公主（フレア）。雖然百般不願與這個對手交鋒，但想到達光之門就得經過這裡。只要打贏這場戰鬥，第1道門就在眼前！！

成爲舞台的萊理姆鎮（ライリムの街）是一座被護城河所包圍的城塞。主人公一行人必須運用三座橋衝進市鎮。每座橋上都配置有領主（ロード）爲守備，所以派騎士衝進去並非上策。在配置指揮官的階段，若不考量一下大致上的戰術，陷入苦戰在所難免。這一點在今後的戰鬥日形重要。在出陣之前，要先掌握所有敵人的配置。不只是眼前的敵人而已，也要經常考慮第2戰、第3戰的部隊組織。

↑由戰士去突擊領主。



↑注意避免進入魔法射程裡。



↑妃雅公主也不打算聽取主人公的制止。只有戰鬥囉！

敵登場人物

妃雅公主（フレア）	
職業	鬥劍士（グラディエーター）
傭兵	士兵（ソルジャー）

1	ロード	バイク
2	ロード	バイク
3	ロード	バイク
4	アーチャー	クロスボウ
5	アーチャー	クロスボウ
6	アーチャー	クロスボウ
7	ファイター	ソルジャー
8	ファイター	ソルジャー
9	ファイター	ソルジャー
10	ファイター	ソルジャー
11	ハイロード	バイク
12	シルバーナイト	トルーパー
13	ハイロード	バイク
14	シルバーナイト	トルーパー
15	シルバーナイト	トルーパー
16	アーチャー	クロスボウ
17	ハイロード	バイク
18	アーチャー	クロスボウ
19	シルバーナイト	トルーパー
20	シルバーナイト	トルーパー
21	ホークナイト	グリフォン
22	メイジ	ソルジャー
23	メイジ	ソルジャー
24	ホークナイト	グリフォン

條件 勝利 擊破妃雅公主
敗北 主人公死亡

對話回答選：そのっもりだ
過關後回答：今まで樂しったよ。
選拔起來後，可得到割草なぎの劍

試著環視一下地圖，為了有效地利用三座橋，首先要先將部隊集中到三座橋上。基本上最好以能對付領主（ロード）的部隊及能支援該部隊的人物來加以配置。重點在於飛兵的用法。推薦以飛兵加上魔步或是弓兵的集團。由此集團及主人公加上步兵的主力部隊來擊破包括中央的兩座橋。之後，步兵就繞到中央的橋援護，由主人公、飛兵、弓兵或是魔步的3個部隊去突破南北的任何一方。解決敵騎士及猛鷹騎士（ホークナイト）之後，飛兵部隊就如此越過牆壁攻擊弓箭手（アーチャー）。主人公的部隊則與奇帕特（ギルバード）的騎兵會合，掃蕩城壁前的戰士（ファイター）。突破最後一座橋的部隊，要筆直前進，攻擊其餘的騎士。只要活用領主・比爾（ピエール）來作戰，就可輕鬆地打倒2個騎士部隊。之後只要與莉娜會合，打倒猛鷹騎士就太完美了！！面對被配置在城壁裡面的2個術士（メイジ）的部隊，只要回避魔法射程來行動，無須勉強對戰。來到這裡之後，剩下的就只有發揮兵力攻進去囉。勝利就在眼前。

Tactics 8

【光之門　南門（ルシリス・ゲート　南門）】

好久好久之前，光之門就已經開始防止魔物的入侵。在各國混戰的這個時候，彌補退魔之力的四扇門已無法充分發揮機能。主人公一行人為了會見南門的守護者蘇菲亞（ソフィア），而前往該門。



↑若形成接近戰，就無法打敗弓兵。

不被火燒到，以團體行動安全地進軍！！

光之門的南門被奇鹿族（シカ族）所佔據。主人公一行人為了會見南門的守護者蘇菲亞而前來，卻被奇鹿族指責為破壞"聖域"者而展開攻擊。



↑經過數回合之後，平原被放火。

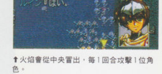
攻略此劇情非知不可的是，奇鹿族雖然個個不強，但因為部隊很多，不好對付。一邊考慮與敵部隊的相容性一邊戰鬥，而且還要經常地實行回復再前進。絕對不要單獨行動！因為奇鹿族的部隊的上方多半配置步兵，下方多半配置槍兵，所以己方要考慮到戰鬥時的相容性，將騎兵部隊及琳法妮（リファニー）配置在上方，將步兵的部隊及緹莉絲（ティアリス）配置在下方。若要出擊，盡量將所有的部隊集合到中央（此時，要注意不要使移動力差的部隊脫隊），形成一個大部隊。然後，先進行治療及回復之後再前進。如此一來，就可以維持一定的HP，專心打倒接近的部隊。

↑奇鹿族認定主人公一行人是敵人。

敵登場人物

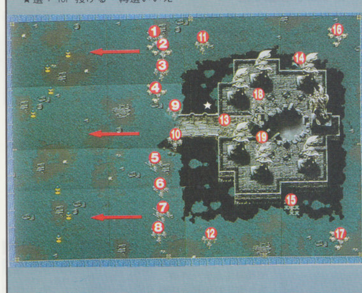
多卡尼（ド・カーニ）	
職業	鹿矛將軍（シカスピアー）
傭兵	醫者（バンブー）

1	ファイター	バーバリアン
2	ウルフナイト	シカ犬
3	シャーマン	バーバリアン
4	ウルフナイト	シカ犬
5	シカスピアー	バンブー
6	シャーマン	バーバリアン
7	シカスピアー	バンブー
8	ファイター	バーバリアン
9	シカハンター	スリンガー
10	シカハンター	スリンガー
11	シカハンター	スリンガー
12	シカハンター	スリンガー
13	シカハンター	スリンガー
14	スイマー	シカガエル
15	スイマー	シカガエル
16	ウルフナイト	シカ犬
17	ウルフナイト	シカ犬
18	シャーマン	バーバリアン
19	シャーマン	バーバリアン



↑火焰會從中央冒出，每1回合攻擊1位角色。

條件
勝利 擊破多卡尼（ド·カーニ）
敗北 主人公死亡



這雖稱不上是很漂亮的戰法，但卻是風險最少最安全的戰法。在此劇情，不得不如此拖拖拉拉地戰鬥。因爲開始經過數回合之後，多尼卡就會放火燒平原。每一回合結束時，火就會從畫面的角落侵入到中央。若打倒一定程度的敵部隊，在地圖上留出空隊，確保進路之後，就一邊保持該大部隊一邊前進。在己方接近之前，在光之門前的兩個巫師（シャーマン）及奇鹿族獵人（シカハンター）並不會展開攻擊。從其攻擊範圍之外以魔法攻擊奇鹿族獵人。組合琳法妮（リファニー）的風之刃（ウィンドカッター）和緹莉絲（ティアリス）的火焰（ファイヤー）將之打倒。至於巫師雖然有時會展開魔法攻擊，但因等級並不高，所以不用特別擔心，只要不斷地進軍即可。用奇帕特及主人公來攻擊巫師的兩個部隊，由剩下的成員打倒多卡尼。因爲多卡尼是槍兵，所以在相容性上只要不是由騎兵部隊攻擊，就不會陷入苦戰。只要打倒多卡尼，就會被告之重要人物蘇菲亞（ソフィア）已被帶走，作爲奇鹿族儀式的活祭品。救出蘇菲亞之後，就能打開這扇門。

Tactics 9

【巫師攻擊（シャーマン・アタック）】

南門的守護者蘇菲亞（ソフィア）被奇鹿族（シカ族）給帶走。而且，要把她供奉為儀式的活祭品。主人公一行人為了救她而踏入了這個奇鹿族所居住，緲無人煙的山中。



⬆因為卡辛多之故，使得森林籠罩著大霧。

因為霧而無法使用魔法！要有苦戰的心理準備！

作為奇鹿族狩獵場的這個山谷地帶是劇情 9 的舞台。此地圖開始時並沒有被霧所籠罩。但過不久，卡辛多（カ・シンド）就會借助精靈之力，使整個地圖都籠照在濃霧之下。而且，此霧還會讓我方無法使用魔法。但奇鹿族因借助精靈之力，霧將不會影響他們。大霧籠罩期間的戰鬥將會相當辛苦，要作好心理準備！在無法使用魔法的情形之下，只要戰鬥一陣子，伊曼克將軍（エマーリンク）所率領的利古亞帝國軍（リグリア）就會從地圖右上攻進來。伊曼克將軍想要與主人公一決勝負，會先打倒礙手礙腳的奇鹿族，而且是打倒奇鹿族的領隊・卡辛多。如此一來，之前一直籠罩著整個地圖的霧就會消散，主人公一行人就得以使用魔法。如此，即可順利地進行戰鬥。

⬆一開始時森林並沒有被霧所籠照。

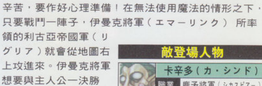




⬆奇鹿族竟埋有伏兵。



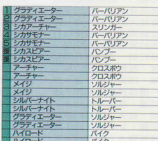
⬆卡辛多被伊曼克將軍打倒，大霧放晴。



敵登場人物

卡辛多（カ・シンド）	
職業	鹿矛將軍（シカスピアー）
傭兵	醫者（バンブー）

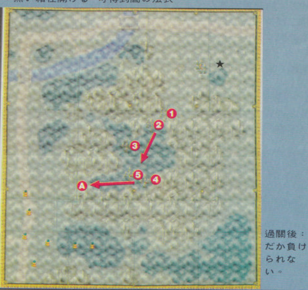
伊曼克將軍（エマーリンク）	
職業	戰將（ハイランダー）
傭兵	長矛騎兵（ランサー）



1	グラディエーター	バーバリアン
2	グラディエーター	バーバリアン
3	シカアーチャー	スリンガー
4	シカサモナー	バーバリアン
5	シカサモナー	バーバリアン
援	シカスピアー	バンブー
援	シカスピアー	バンブー
	アーチャー	クロスボウ
	アーチャー	クロスボウ
	メイジ	ソルジャー
	メイジ	ソルジャー
	シルバーナイト	トルーパー
	シルバーナイト	トルーパー
	グラディエーター	ソルジャー
	グラディエーター	ソルジャー
	ハイロード	パイク
	ハイロード	パイク

條件 勝利 敵全滅
敗北 主人公死亡

先選擇はい，然後選開
：白い箱を開ける 可得到アミュレット
：黑い箱在開ける 可得到闇の法衣



過關後：だか負けられない。

乍看之下比以前所出現的地圖稍微寬廣一些，但實際戰鬥時，並不覺得有那麼寬廣。

一開始森林雖沒有霧，但在第4回合就會產生。在這之前讓指揮官移動到A地點爲止。配置方法是讓主人公及奇帕特（ギルバード）在隔著山的森林裡擺出橫排形，排成「＝」的形狀。之後，將比爾（ピエール）及魯因（ルイン）配置成「＞」的形狀。讓飛兵魯因擔任引誘敵人的任務，從A地點下的山脈往右移。然後將剩下的人物集中到「＞」後面。同時，移動時伏兵，鹿矛將軍（シカスピアー）就會從地圖右上及左上一一出現。先不要理會這些傢伙直到接近A地點爲止。在該伏兵開始接近時，2至4支敵部隊會從A地點的右側靠過來。與先前的伏兵合計有6支左右的敵部隊。但是，如果是如前述的陣形，應可粉碎這6支敵軍。另外，在第7回合伊曼克將軍所率領的利古亞帝國軍就會抵達，而且伊曼克將軍會打倒卡辛多。在霧放晴之處回復體力吧，回復之後要展開與伊曼克將軍們的對決。基本上，戰鬥時不要離開A地點。

Tactics 10

【灼熱的儀式（焦熱の儀式）】



↑一救出蘇菲亞，就會出現新的敵人。

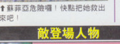
雷蒙多子爵（レイモンド）與波爾茲將軍（ボルツ）戰鬥，加艾魯將軍（ガイエル）爲了爭奪拉卡斯第二都市・拉弗爾（ラフェル） 而出擊。同一個時間，打倒了多卡尼（ド・カーニ）及卡辛多（ カ・シンド）的主人公一行人終於來到了奇鹿族（シカ族）的根據地洞窟。



↑只要打倒卡辛多，癩蟲王就會逃走。

千鈞一髮！！救出蘇菲亞的作戰！！

戰場是在奇鹿族的根據地洞窟內部。在多半於陽光之下戰鬥的此遊戲中，這是個風格大轉變的地圖。過關的條件「在 20T 以內擊破敵主將」也與其他的劇情有些不同。因此，無法採如往常一樣，一邊治療一邊慢慢攻擊的戰術。由於受到洞窟內地形的影響，騎士的移動力會與戰士一樣變慢，這點要加以注意。而此關，即使救出蘇菲亞（ソフィア），劇情也不會結束。更誇張的是連已經被打倒的卡辛多（カ・シンド）竟然被蟲使・癩蟲王（ラグ）操縱而出現。這是個分秒必爭難度相當高的劇情。因爲有回合的限制，以往以騎士爲主的快速戰鬥將會有效，但受洞窟地形的影響，還是以高速模式一口氣追過敵人爲上策。



↑蘇菲亞危險囉！快點把她救出來吧！

敵登場人物

克茲多洛（ケー・ツカイロ）	
職業	奇鹿召喚師（シカサモナー）
傭兵	鎧兵（シールダー）

卡辛多（カ・シンド）	
職業	鹿矛將軍（シカスピアー）
傭兵	醫者（バンブー）

蟲使・癩蟲王（ラグ）	
職業	吸血領主（バンパイアロード）
傭兵	鎧兵（シールダー）

己方登場人物

蘇菲亞（ソフィア）	
職業	牧師（プリースト）
傭兵	衛士（ガードマン）

1	シカサモナー	バーバリアン
2	シカサモナー	バーバリアン
3	シカアーチャー	スリンガー
4	シカスピアー	バンブー
5	グラディエーター	バーバリアン
6	シカスピアー	バンブー
7	シカウルフ	シカ犬
8	シカスピアー	バンブー
9	シカアーチャー	スリンガー
10	グラディエーター	バーバリアン
11	シカサモナー	バーバリアン
12	シカサモナー	バーバリアン
	ゲルギャザー	ゲル
	ゲルギャザー	ゲル
	シカスピアー	バンブー
	シカサモナー	バーバリアン
	グラディエーター	バーバリアン
	デュラハン	ボーンホース
	ダークプリースト	ダークモンク



條件

勝利	20T 之內擊破克茲多洛（ケー・ツカイロ）
敗北	主人公死亡
	蘇菲亞（ソフィア）死亡

進入隱藏關？ 2的方法：先打敗酋長ケー・ツカイロ，然後答：無事でなによりです，主角再到右下角找勇者ド・カーニ談話，此時答：傷は治ったか？再回去找酋長談話，答：はい，再答：欲しいと言う，再去和蘇菲亞談話，此時答：右をもらってくれ，最後再由蘇菲雅去和酋長談話，等過關後，便可進入隱藏關。



此時若主人公能轉職成飛兵，就不要猶豫地轉職吧！之後，只要由莉娜（ルナ）及主人公帶頭進軍即可。若無法轉職時，戰鬥時要小心別讓莉娜飛出去受到集中攻擊。速度雖變慢，但應該仍可達成勝利條件。

不要理會克茲多洛（ケー・ツカイロ）以外的人物，當務之急爲救出蘇菲亞（ソフィア）。

只要救出蘇菲亞，癩蟲王（ラグ）就會操縱應已被打倒的卡辛多（カ・シンド）使其重新出現。此時勝利條件就會改變成「卡辛多或是蟲使・癩蟲王的擊破」。只要卡辛多一出現，克茲多洛就會以 NPC 的身分協助戰鬥，但這種隨意的突擊並無多大的助益。等待敵部隊出現在洞窟中央的廣場之後，一邊讓部隊大作範圍的分散，一邊加以攻擊吧！如此一來，也不會因爲奇鹿召喚師（シカサモナー）的魔法攻擊而受到大損害。只要讓剛成爲同伴的蘇菲亞去對付死靈系（アンデッド系）的敵部隊即可輕鬆獲勝。

只要打倒癩蟲王或是卡辛多，劇情就會結束，建議集中攻擊等級低的卡辛多吧！只要一打倒卡辛多，癩蟲王就會逃走。

Tactics 11

【妖女（妖かしの女）】

主人公一行人救出了被當成奇鹿族（シカ族）活祭品的蘇菲亞（ソフィア），於是蘇菲亞加入成為同伴，一行人往東門開始移動。但是，就在他們所進入的森林裡面，出現了若干個行動可疑的異形之影。



↑魔物帝國的斐琪亞初次登場。



↑被斐琪亞呼叫出來的敵方援軍。

使用高速模式、目標為短期決戰！！

主人公一行人在連接中央門的山路途中，發現了被魔物帝國（ヴェルゼリア）襲擊的一般人。主人公一行人雖然隨即前往救助，但……

此劇情最初的目的是要救出被魔物襲擊的一般人。敗北條件裡面除了有主人公死亡之外，還有 NPC 死亡。如同確認地圖位置就能明白一般，為了要救出被魔物們包圍的 NPC，除了由最快的莉娜（ルナ）前往之外別無他法。配置地圖時，只要將莉娜配置在最前面，在開始出擊的同時，往斜上方前進，應該會來得及。但是，若從結果看來，就可明白這是變身者，斐琪亞（フェラキア）的陷阱。正當莉娜好不容易就要抵達 NPC 那裡時，原本受到魔物襲擊的 NPC ，就會變成斐琪亞的樣子。然後，將等級 20 的海龍（シーサーペント） 及飛龍（ワイバーン）兩部隊呼叫到地圖下方。如此一來，就與當初的目的相反，愈早抵達 NPC 那裡，對主人公而言愈形成不利的發展。即使是敵援軍到達之後，每數個回合也都會出現新的魔物。最初數量為 5 的敵部隊，竟然一下子變成 12 個部隊。斐琪亞變身的 NPC 無法打倒，所以盡量不要接近較為安全。若能像平常一樣前進，就會在地圖中央的橋與敵人的嘍囉部隊戰鬥。

↑被魔物包圍，面臨大危機的一般人。



↑只要己方部隊接近一般人，斐琪亞就會現出真面目。

敵登場人物

斐琪亞（フェラキア）	
職業	闇之聖者（ダークセイント）
傭兵	闇之使徒

1	ストーンゴーレム	パペット
2	ケルベロス	ヘルハウンド
3	ケルベロス	ヘルハウンド
4	トロール	オーガー
5	ストーンゴーレム	パペット
援	シーサーペント	リザードマン
援	シーサーペント	リザードマン
援	ワイバーン	バット
援	ワイバーン	バット

條件
勝利　救出 NPC
敗北　主人公死亡
NPC 死亡

對話回答選：氣にするな。

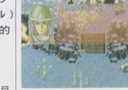
選：ティアリス

因爲攻擊 NPC 的石人（ストーンゴーレム）不會來襲，所以在此戰鬥的只有四個部隊，但都相當不好對付。絕對要避免以騎兵去攻擊石人，那將如同與槍兵的戰鬥一樣，無關等級、HP 的差別，會在瞬間被打倒。兩支地獄三頭狗（ケルベロス）部隊的攻擊力亦高，若以 HP 不高的部隊來攻擊會很危險。盡可能使己方指揮官靠緊，事先配置成以緹莉絲（ティアリス）或是蘇菲亞（ソフィア）的回復魔法一次即可回復的陣形，如此一來就方便了。因爲敵隊同伴也靠得很緊，不妨以琳法妮（リファニー）的雷暴（サンダーストーム）集中攻擊。若記得治療及回復，不用花到太多時間即可擊破。突破此橋之後，在靠近斐琪亞之前，使全員回復。同時，以高速模式一口氣逼到斐琪亞面前，以便加入攻擊。此時敵援軍會出現，但已無妨。不要理會援軍，打倒斐琪亞。使用火球（ファイアーボール）及聖之火（ホーリーブレイズ）等攻擊複數敵人的魔法對付斐琪亞，回復則交由緹莉絲、蘇菲亞，再由其他部隊一口氣圍毆。等級 30 的斐琪亞，只要兩回合即可擊破。

Tactics 12

【大賢者・法貝爾（賢者ファーベル）】

主人公一行人打倒了魔物帝國的斐斯琪亞（フエラキア），然後直接以大賢者・法貝爾（ファーベル）所統治的東門為目標，繼續移動。在東門所看到的是即將攻入的帝國兵。



↑必須在 14 回合之前打倒隊長，否則……

第九個同伴就是大賢者・法貝爾！

在此劇情中加入了一起戰鬥的第九個同伴大賢者・法貝爾（ファーベル）。法貝爾是蘇菲亞（ソフィア）的父親，曾經守護過光之門，但那裡已受到帝國軍攻擊。帝國軍不僅要打倒大賢者法貝爾，也同時在進行炸毀前往東門的橋的工程。因此，如同在勝利條件所示，必須在 14 回合之內打倒隊長。但是，即使打倒隊長阻止爆破，也無法過關。必須要打倒所有的敵人才能過關。在此不可忘記的是救出賢者法貝爾的任務。要注意若賢者法貝爾被打倒，就無法過關。若要救出他，只要派任何一個人到達賢者法貝爾那兒，與其會話即可。若蘇菲亞還活著，就會發生事件，所以千萬不要讓她死掉。若超過 10 回合才救出賢者法貝爾全滅敵人，利古亞帝國軍（リグリア）的援軍就會出現。



↑救出賢者法貝爾！



↑過一下子伊曼克將軍（エマーリンク）就會來到。



↑過不了多久，第二批援軍就會抵達。

敵登場人物

隊長
- 職業：鬥劍士（グラディエーター）
- 傭兵：步兵（インファントリー）

伊曼克將軍（エマーリンク）
- 職業：戰將（ハイランダー）
- 傭兵：長矛騎兵（ランサー）

己方登場人物

賢者法貝爾（ファーベル）
- 職業：聖戰士（パラディン）
- 傭兵：侍衛（ガードマン）

1	ドラゴンナイト	グリフォン
2	ドラゴンナイト	グリフォン
3	シルバーナイト	ランサー
4	シルバーナイト	ランサー
5	ハイロード	ハルバード
6	ハイロード	ハルバード
7	プリースト	ガードマン
8	メイジ	ソルジャー
9	グラディエーター	インファクトリー
10	アーチャー	バリスタ
援	ドラゴンナイト	フェアリー
援	ドラゴンナイト	フェアリー
援	シルバーナイト	ランサー
援	シルバーナイト	ランサー
援	グラディエーター	インファクトリー

條件		
	勝利	在 14 回合之內殲滅敵人 也需殲滅敵援軍
	敗北	主人公或是法貝爾死亡 回合結束



所謂的援軍是在之前的劇情中已出現好幾次的伊曼克將軍（エマーリンク）。伊曼克將軍率領兩支龍騎士（ドラゴンナイト）部隊登場。不愧是機動力優越的部隊，一下子就追上了主人公。如此一來，就免不了陷入苦戰。即使只是嘍囉也要盡快解決。若被伊曼克將軍等人絆住，在伊曼克將軍登場後第 5 回合出現的援軍就會到達。該部隊是由兩支銀騎士（シルバーナイト）以及一支鬥劍士（グラディエーター）部隊所組成。因爲這些部隊的機動力都很出色，所以很快可以追上主人公。若這些援軍抵達，情況恐怕會變糟。相反地如果突破此處，得到更多的經驗值，那可就賺到了。不要犧牲任何一個己方同伴，順利過關。過關最重要的秘訣在於一開始。開始之後要馬上讓莉娜（ルナ）到右邊，打倒弓箭手（アーチャー）及術士（メイジ）。此時，活用奇帕特（ギルバード）等騎兵的移動力去打倒隊長。再來，形成一個從後面追趕殘餘部隊的陣形。打倒剩下的牧師（プリースト）等敵人後，只要等待敵人的援軍就可以了。

Tactics 13

【聖獸(ホーリー・ビースト)】

主人公一行人所組成的獨立小隊，加入了蘇菲亞(ソフィア)的父親，也就是東門的負責人賢者・法貝爾(ファーベル)。此獨立小隊代替雷蒙多子爵(レイモンド)小隊前往西門。但是，西門已經被巴洛魯王國軍(バーラル軍)給包圍了。



↑使用領主及魔術士，打倒這傢伙！

非人類的守護者。聖獸登場！！

戰場是在光之門的西門。之前所登場的三個門的守護者都是人類，但是西門的守護者卻不是。被稱爲聖獸的這個守護者具有變身能力，可成長爲強力的戰士。但目前聖獸的處境很危險，一定要驅散包圍光之門的巴洛魯王國軍，救出聖獸！

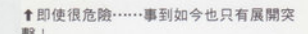
↑我方也突入內部應戰！

藏匿聖獸的神殿內部是由十個小房間所組成，至於聖獸被藏在哪一個房間，必須要進屋內調查才能知曉。因爲敵部隊從北側的小房間開始搜索，若聖獸是在靠南的小房屋，就能爭取相當的時間。但聖獸所在處是由電腦隨機決定，必須去看看才能知曉。當然，不管聖獸到底在哪裡，都必須計畫好致勝的戰略。

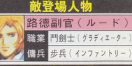


↑找到聖獸了！快點！

↑即使很危險……事到如今也只有展開突擊！

敵登場人物



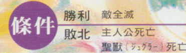
路德副官(ルード)	
職業	鬥劍士(グラディエーター)
傭兵	步兵(インファントリー)

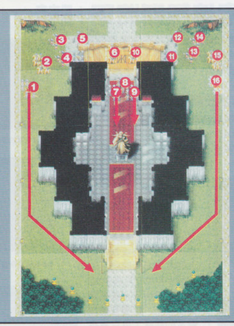
己方登場人物

聖獸(ジュグラー)	
職業	狼人(ウェアウルフ)
傭兵	地獄犬(ヘルハウンド)

1	ドラゴンナイト	グリフォン
2	シルバーナイト	トルーパー
3	ハイロード	パイク
4	ハイロード	パイク
5	グラディエーター	ソルジャー
6	シルバーナイト	トルーパー
7	グラディエーター	ソルジャー
8	アーチャー	エルフ
9	グラディエーター	ソルジャー
10	シルバーナイト	トルーパー
11	グラディエーター	ソルジャー
12	グラディエーター	ソルジャー
13	ハイロード	パイク
14	ハイロード	パイク
15	シルバーナイト	トルーパー
16	ドラゴンナイト	グリフォン







因爲敵部隊裡有很多步兵，所以有效的戰略是讓主人公及劍豪．奇帕特（ギルバード）帶頭進軍。劇情一開始，配置在神殿左右的龍騎士（ドラゴンナイト）就會往南前進，但若要對付這種情形而分散兵力並非上策。雖然會遭到敵軍夾攻，但以現在自軍的兵力來對抗應綽綽有餘。在此先不要理會龍騎士，將兵力集中到前方。同時，在狹窄的地圖上只要部隊一密集，魔術士的魔法攻擊就會發揮相當的威力。使用緹莉絲（ティアリス）及琳法妮（リファニー）、大賢者．法貝爾（ファーベル）作爲指揮官，來減少敵人傭兵。只要發現聖獸，敵軍就會朝聖獸所在的小房間集合，此時自軍最好停留在位於地圖中央的女神像的周圍，以便能從左右任何方向加以對應。此時對付擁有四支部隊的領主的方法，是由魯因（ルイン）帶頭進軍至附近，就能使騎士所受的損害降到最低。戰鬥至此，就只剩下打倒敵之大將路德副官（ルード）。只要以兩支騎士部隊加以攻擊，應該就能輕鬆獲勝。



Tactics 14

【逃脫者迪奧斯將軍（脫走者ディオス）】

對付連光之門也無力封印的強力魔族需要有破邪之劍。為尋劍而趕路的主人公一行人在途中遇到被巴洛魯王國軍（バーラル軍）追擊的迪奧斯將軍（ディオス）。

先確實打倒附近的部隊！

在此劇情中，會再度與妃雅公主（フレア）交手。這裡的目的是，救出被妃雅公主所率的巴洛魯軍追擊的迪奧斯將軍。當然，若迪奧斯將軍被打倒，遊戲隨即結束。



↑不聽原來部隊的意見就逃走的迪奧斯將軍。



↑妃雅公主命令逮補迪奧斯將軍。

只要看了地圖就可明白，此劇情的敵部隊的數量相當多。再加上，海騎士（サーペンナイト）也有五支部隊，所以必須注意從各方而來的攻擊。從右上的配置場所開始，除了莉娜（ルナ）之外的部隊往陸路南下。在右下的孤島上，配置有屬性豐富的部隊，但只要將騎兵部隊排在前面進軍，大概就沒有問題了。即使不使用魔法攻擊及回復等魔法，也應可獲勝。與海騎士在水中的戰鬥很危險，只要己方在陸上進行戰鬥，他們就會傻傻地登上陸地來。這個劇情的敵部隊不會主動來攻或接近，我方最好依序收拾附近的敵部隊。

↑照著莉娜的忠告所言，避開水上戰鬥。



↑確認迪奧斯將軍意志的主人公。

1	シルバーナイト	トルーパー
2	グラディエーター	ソルジャー
3	ハイロード	バイク
4	アーチャー	クロスボウ
5	シルバーナイト	トルーパー
6	メイジ	ソルジャー
7	サーペンナイト	マーマン
8	サーペンナイト	マーマン
9	グラディエーター	ソルジャー
10	グラディエーター	ソルジャー
11	サーペンナイト	アーケロン
12	サーペンナイト	アーケロン
13	サーペンナイト	アーケロン
14	シルバーナイト	トルーパー
15	ドラゴンナイト	ハーピー
16	ドラゴンナイト	ハーピー
17	ハイロード	バイク
18	アーチャー	クロスボウ
19	シルバーナイト	トルーパー
20	メイジ	ソルジャー

己方登場人物

迪奧斯將軍（ディオス）

職業　海騎士（サーペンナイト）

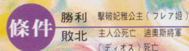
傭兵　人魚（マーマン）

敵方登場人物

妃雅公主（フレア姬）

職業　鬥劍士（グラディエーター）

傭兵　步兵（インファントリー）



首先在抵達地圖上方的橋時，左上的三支海騎士（サーペンナイト）部隊就會開始南下。接著，迪奧斯將軍交戰中的鬥劍士（グラディエーター）及開始南下的海騎士的部隊全滅後，左下的兩支龍騎士（ドラゴンナイト）部隊、一支銀騎士（シルバーナイト）部隊就會開始行動。在各部隊展開行動之前，要使己方部隊的位置、體力回復到萬全的狀態。妃雅公主周圍的部隊與等級 25 的其他部隊比較之下等級較高，最後才會行動。比較危險的是配置在妃雅公主上方的大領主（ハイロード）及弓箭手（アーチャー）。主人公一行人勢必得從下方攻擊，所以先不要管大領主的回復魔法及弓箭手的遠距離攻擊。對莉娜而言，不僅弓箭手所發動的攻擊爲致命的攻擊，而且只要被大領主不斷地使出回復魔法，戰鬥就會拖長。所以即使很麻煩，也要在從下面接近之前，使迪哈德（ディハルト）及劍豪・奇帕特（ギルバード）的兩支部隊繞遠路北上，到達可以上下夾擊的位置。一定要以騎兵部隊來攻擊妃雅公主。被救出的迪奧斯將軍在移動到孤島之後就會以 NPC 的身分參加戰鬥。下個劇情開始才會成爲正式的同伴。

Tactics 15

【破邪劍】

一行人將被巴洛魯(バーラル)軍追趕的迪奧斯將軍(ディオス) 納爲同伴之後急赴遠古時候從異國傳入的「破邪劍」沉眠的耶士多遺跡(エストール遺跡)。各種意念相互交織,歷史的巨輪已確實地轉動…。



↑利用能發揮機動力的職業去戰鬥!



↑這正是這次的搶手貨「破邪劍」!

財寶若被奪走,只要搶回來就好了!

在本劇情登場的敵人和以往的劇情中所出現的敵人稍有不同。既不是利古亞帝國(リグリア)軍也不是巴洛魯軍。竟然是盜賊團。而且運氣不好的是,這些盜賊正出現在主人公們要前往的遺跡裡。此遺跡中有一把主人公們想得到的「破邪劍」。盜賊團們也是爲了取得此劍而來的,所以無論如何都必須搶得先機才行。

盜賊們會分批前來奪取隱藏在遺跡中的財寶,一旦掠奪完畢便會開始向地圖左上方進軍。當盜賊們順利抵達地圖左上方時,他們會連同所取的道具從地圖上消失。當然,事情演變至此,道具便會一去不回。因此必須在被盜賊們搶走之前確實將道具取得。不過,即使道具已被盜賊先拿走,但只要將這些盜賊全部殲滅,還是可以奪回它們的。因此,千萬別因爲已被取走而放棄,要試著在他們完全逃走之前急起直追。

盜賊們的戰鬥等級和主人公們大同小異。因此可輕鬆地達成目標。即使稍微鬆懈一下也無妨。

↑本劇情是與時間決勝負。

敵登場人物	
	盜賊頭
職業	刺客(アサシン)
傭兵	浪人(ローグ)

↑不趕快打倒盜賊就會被逃走!

1	シーフ	ベガー
2	シーフ	ベガー
3	シーフ	ベガー
4	ハイロード	パイク
5	ハイロード	パイク
6	ハイロード	パイク
7	ボウナイト	ケンタウロス
8	ボウナイト	ケンタウロス
9	アーチャー	クロスボウ
10	アーチャー	クロスボウ
11	シルバーナイト	トルーパー
12	シルバーナイト	トルーパー
13	シルバーナイト	トルーパー
14	シーフ	ベガー
15	シーフ	ベガー
16	シーフ	ベガー

條件

勝利	敵方全滅
敗北	主人公死亡 「破邪劍」被奪



到目前爲止的戰鬥中，能夠稍喘一口氣輕易地遊戲的就是本劇情。因爲敵人物並沒有很強，故可放心一戰。只不過，時間是唯一的問題。敵人物被大量配置在地圖的2處。要是因爲一大群敵人而慢慢地耽誤時間，「破邪劍」就會被奪。因此必須仔細地選擇指揮官的職業和傭兵，並注意指揮官的地圖配置。

不讓敵人逃走的首要秘訣是，慎選指揮官的職業。像主人公和奇帕特（ギルバード）一樣擁有騎兵（騎馬）職業的人，只要其等級不低，就把他們轉職爲騎兵吧。還有，莉娜（ルナ）具有可飛空的職業，所以一定要讓她當飛兵。要是主人公也擁有飛兵之類的職業，在此就將他轉成飛兵吧！此外，水濱中央也隱藏著財寶，所以要加入一名水兵。

可取得的財寶全部有6個。場所標記在地圖上。而重要的財寶爲A「力之戒（パワーリング）」、B「種子袋（種袋）」、C「破邪劍」、D「眾神的祝福（神神の祝福）」、E「魔法比基尼（マジカルビキニ）」、F「水晶護物（クリスタルアンク）」。還有，「種子袋（種袋）」中又有「武勇之種（武勇の種）」、「氣力之葉」、「智慧之果（知惠の實）」、「力量之果（力の實）」、「體力之果（體力の實）」、「護身之果（守りの實）」。

Tactics 16

【聲東擊西作戰(陽動作戰)】

主人公這一支獨立小隊在獲得了許多同伴和「破邪劍」之後，終於打算要奪回拉弗爾。然而，拉弗爾那裡有暗闇騎士！！若不讓暗闇騎士移動，主人公們便無勝利的機會！！

堅不可破，浮在水上的城砦都市！

想奪回拉弗爾（ラフェル）首要之務便是攻下這個城砦，將暗闇騎士（ダークナイト）引誘至身邊。但是防守城砦的敵部隊實力相當堅強。要是在暗闇騎士的援軍到來之前無法佔領城砦，主人公們便無勝利的機會。必須速戰速決才行。

↑援軍終於到了。限制時間爲5個回合。

↑從此處發動的魔法攻擊相當有效喔！

侵入城砦的路線有2條，一是從正面突破正門而入，一是從西方渡海入侵。但是從西方侵入這條路線只能選擇水兵或飛兵部隊，而且必然會受到配置於城牆上的弓兵們的集中攻擊。所以還是乖乖地從正面攻擊吧！

決定好進路之後就發動進攻吧！防守城門的步兵可輕易打下。讓主人公們的騎兵部隊擔任先鋒進行突擊。最好在此時就先打下敵方配置在西方的弓兵。若使用速度快的飛兵和聖獸（ジュグラー）打倒的話，想必便可趕上本隊的進攻，與之會合。



↑銀狼（シルバーウルフ）的手下會前來傳令喔！

1	アーチャー	バリスタ
2	アーチャー	クロスボウ
3	アーチャー	バリスタ
4	アークメイジ	ソルジャー
5	ロード	バイク
6	ハイランダー	ドラグーン
7	ジェネラル	ファランクス
8	アーチャー	バリスタ
9	ジェネラル	ファランクス
10	ハイランダー	ドラグーン
11	アーチャー	バリスタ
12	アークメイジ	ソルジャー
13	ジェネラル	ファランクス
14	ソーズマン	レギオン
15	アークメイジ	ソルジャー
16	ハイランダー	ドラグーン
17	アーチャー	バリスタ
18	メイジ	ソルジャー
19	アーチャー	バリスタ
20	ハイロード	バイク
21	ハイロード	バイク
22	グラディエーター	ソルジャー
23	グラディエーター	ソルジャー
24	メイジ	ソルジャー
25	アーチャー	バリスタ
26	メイジ	ソルジャー
援	ジェネラル	ハルバート
援	ジェネラル	ハルバート
援	ハイランダー	ドラグーン
援	ハイランダー	ドラグーン

敵登場人物

暗闇騎士（ダークナイト）

職業	暗闇騎士（ダークナイト）
傭兵	レギオン

己方登場人物

盜賊

職業	盜賊（シーフ）
傭兵	無

條件
勝利 敵方全滅
敗北 主人公死亡



當騎兵隊打倒步兵之後要直接跑上西方的樓梯，粉碎術士（メイジ）和弓箭手（アーチャー）。與從後面追來的魔術士部隊替換，去攻佔北方吧！至於有2支部隊的領主（ロード），只要派比爾（ピエール）和魯因（ルイン）去應戰即可。

登上高台的魔術士部隊可利用魔法直接攻擊眼下的弓兵、槍兵、和騎士。此舉應可讓他們瀕臨於毀滅狀態吧！接下來，只要利用主人公和奇帕特（ギルバード）的部隊進行掃蕩即可。

此時，打倒西南方弓箭手的飛兵部隊想必已和本隊會合。讓飛兵部隊直接向東北方的術士那裡前進，而本隊則向西端的城牆進攻吧！通過中央某雕刻的附近時，要注意別受到城牆上的大術士（アークメイジ）的魔法攻擊。攻佔下西方的城牆後，本隊終於要攻向城廓的最上層了。進攻最上層時最須要苦戰的是被配置於將軍（ジェネラル）左右的2支大術士的部隊。對付的方法是，利用弱音（ミュート）魔法封住敵人的魔法，然後再趁隙派遣騎士和飛兵等機動部隊進行突擊。

戰鬥至此，過關在即。接下來要做的只是前進而已。

Tactics 17

【奪回拉弗爾之戰】

主人公這支獨立小隊襲擊巴洛魯（パーラル）的城砦，成功地讓暗闇騎士從拉弗爾移開之後，按照當初的計劃將目標指向拉弗爾，改變了前進的路線。不過此時，有新的敵影往雷蒙多子爵（レイモンド）的本隊這邊⋯



⬆妃雅公主不信任暗闇騎士。

要從拉弗爾西南方的門集中攻擊！！



⬆再一步便可完成奪回拉弗爾的心願了。





⬆本劇情的敵部隊以防禦為中心。

本劇情總而言之就是敵人有好幾支部隊。有 9 支騎馬隊、9 支槍兵隊、6 支步兵隊，而且屬性也配置得極為均衡。都城左右兩側的門附近的高台上各配置著大術士（アークメイジ）和弓兵系的部隊，一旦侵入，他們便會毫不留情地進行遠距攻擊，要小心。還有，己方部隊也會頻頻使用魔法，所以在出擊前最好先備 3 個以上的魔力草。本劇情的敵人都會徹底防衛拉弗爾（ラフェル）都城，所以在侵入門內之前，他們絕不會自行跑出門外的。

敵登場人物



妃雅公主（フレア姫）	
職業	聖者（セイント）
傭兵	十字軍戰士（クルセイダー）

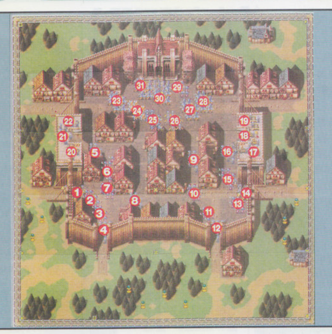
1	シルバーナイト	トルーバー
2	ハイロード	バイク
3	ハイロード	バイク
4	グラディエーター	ソルジャー
5	グラディエーター	ソルジャー
6	ハイロード	バイク
7	ハイロード	バイク
8	グラディエーター	ソルジャー
9	グラディエーター	ソルジャー
10	ハイロード	バイク
11	ハイロード	バイク
12	グラディエーター	ソルジャー
13	ハイロード	バイク
14	シルバーナイト	トルーバー
15	ハイロード	バイク
16	グラディエーター	ソルジャー
17	アーチャー	クロスボウ
18	アークメイジ	ソルジャー
19	スナイパー	バリスタ
20	アーチャー	クロスボウ
21	メイジ	ソルジャー
22	アーチャー	クロスボウ
23	ハイランダー	ドラグーン
24	ドラゴンロード	グリフォン
25	ハイランダー	ドラグーン
26	ドラゴンロード	グリフォン
27	ハイランダー	ドラグーン
28	ハイランダー	ドラグーン
29	ジェネラル	ハルバート
30	ハイランダー	ドラグーン
31	ハイランダー	ドラグーン



⬅從右下方的門發動攻擊。因槍兵很多，所以要派魯因（ルイン）為前鋒！



條件
勝利　擊破妃雅公主
敗北　主人公死亡



在此就利用敵人的特徵，一齊對同一扇門發動攻擊吧！問題是，該攻擊哪一扇門呢？首先，左右的門會遭到高台的遠距離攻擊，所以應該避開。右下的門比左下的門多 1 支步兵部隊，少 1 支槍兵部隊。雖然與己方人物中誰的等級較高有關，但若從戰鬥的相容性來考量，右下方的門大概會稍微有利吧！先讓魯因（ルイン）和琳法妮（リファニー）擔任先發部隊攻入敵營，再讓配置於其後方的緹莉絲（ティアリス）和法貝爾（ファーベル）利用魔法攻擊進行援護。緹莉絲有效的魔法是雷暴（サンダーストーム）、法貝爾則是聖之火（ホーリーブレイズ）。蘇菲亞（ソフィア）要隨時待在參加戰鬥的己方部隊中，站在回復可及之處待機，幾乎每一回合都要進行回復。MP 一旦降到 0 便要立即使用魔力草。將前方的槍兵打倒到某種程度之後，讓其他的部隊移動到都城之中應該比較安全。地圖中央上部的騎兵和飛兵部隊在己方接近之前不會移動過來。即使將其他敵人全滅之後也不會立即靠過來，所以先養足體力之後再開始行動吧！讓槍兵和騎兵部隊做前鋒，將能使用魔法的部隊配置於他們後方，進行結合了魔法的波狀攻擊。騎兵對妃雅公主有效。



Tactics 18

【古之超兵器】

主人公一行人在打倒妃雅公主，奪回了拉弗爾之後接到了本隊全滅的消息。因而即刻動身前去搭救被帝國軍的魔動巨兵打敗而被擒獲的雷蒙多子爵。



↑除正面受擊之外，魔動巨兵的攻擊並不足爲懼。

別擋在魔動巨兵之前！！

本劇情是在一片草原上，而那裡正有打倒了雷蒙多子爵（レイモンド）的帝國軍波爾茲將軍（ボルツ）所領率的魔動巨兵嚴陣以待。敵方人數不但多達 25 支部隊，而且等級與職業都比以往的劇情強上好幾倍。這裡可說是到目前爲止的最高潮。



↑這傢伙是傳說中的魔動巨兵。



↑別忘了喔！這傢伙是波爾茲將軍！

而且，如虎添翼一般，敵軍連魔動巨兵這支令人訝異的怪物也會登場。要注意，此魔動巨兵的雷射攻擊一次可給予 10 ～ 20 度的損害。而其攻擊範圍也是略呈扇形的，並非細細的一直線的，所以必須確實移動到可避開的地方。在 25 支部隊中必須特別注意的是大術士（アークメイジ）的魔法和大領主（ハイロード）對騎兵隊所發動的攻擊。要是受到其中任何一方的攻擊都會受到極大損害。此時若再遭到魔動巨兵（ガルツォーク）的攻擊情況將非常嚴重。



↑因敵方人數眾多，所以戰略非常重要！

1	ジェネラル	バイク
2	セイント	クルセイダー
3	スナイパー	エルフ
4	ソーズマン	ソルジャー
5	ソーズマン	ソルジャー
6	ボウロード	ケンタウロス
7	スナイパー	バリスタ
8	ハイランダー	トルーパー
9	ソーズマン	ソルジャー
10	ジェネラル	バイク
11	ソーズマン	ソルジャー
12	アークメイジ	ソルジャー
13	ソーズマン	ソルジャー
14	セイント	クルセイダー
15	スナイパー	クロスボウ
16	アークメイジ	ソルジャー
17	スナイパー	クロスボウ
18	スナイパー	クロスボウ

敵登場人物

波爾茲將軍（ボルツ將軍）	
職業	元帥（マーシャル）
傭兵	長槍兵（ファランクス）

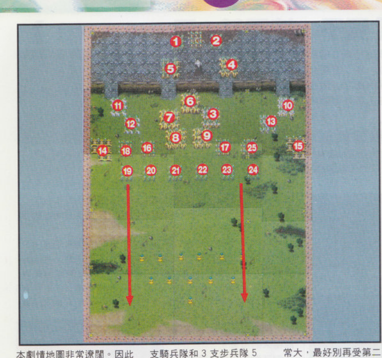
魔動巨兵（ガルツォーク）	
職業	魔動巨兵（ガルツォーク）
傭兵	無



條件

勝利　擊破波爾茲將軍和魔動巨兵

敗北　主人公死亡



本劇情地圖非常遼闊。因此想靠近敵方頭領波爾茲（ボルツ）將軍和魔動巨兵並非易事。

指揮官等級要派遣能活用機動力的騎兵隊和飛兵、可利用魔法一舉攻擊廣範圍敵人的術士（メイジ）和主教（ビショップ）等。而配置的方法則要將指揮官分配於地圖中央的左右兩邊，而兩邊的機動力的部隊和間接攻擊的部隊數量要一樣多。也就是兩邊各配置 2 支騎兵隊和 3 支步兵隊 5 支部隊即可。而多餘的 2 個則可配置剩下的飛兵或水兵、弓兵等。

戰鬥一旦開始，要是第一回合按兵不動，戰鬥終了之後魔動巨兵就會開始攻擊。此時，主人公們會說著：「不可從正面攻擊魔動巨兵的對話。要聽這些話倒不如去吃上一記魔動巨兵的攻擊。只不過，受到的損害非常大，最好別再受第二記！

從主人公的對話可得知，若想避開魔動巨兵的攻擊，必須兵分兩路從左右夾攻，而不可從正面發動攻擊。在此，先前所決定好的職業和地圖配置可派上用場。

移動時讓速度較慢的人物稍微先行，再在騎兵隊的護援之下邊移動。要記住，較弱的人物絕對不可單獨行動。

Tactics 19

【男子・波爾茲（男・ボルツ）】

波爾茲將軍在魔動巨兵遭破壞之後集結了殘存兵力，爲了避免全滅開始後退。然而主人公所率領的獨立部隊絕不會放掉這次的大好機會。現在正是打倒波爾茲的時機！！



↑這是第 42 回合。已來不及囉！

打倒波爾茲將軍奪取飛空艇！！

在前一劇情中因其所率領的魔動巨兵遭到破壞而吃了敗仗的波爾茲將軍集結了兵力開始撤退。從後追擊的主人公們將會在越過森林某艘飛空艇的起降地與波爾茲做最後的了結。當波爾茲抵達飛空艇那裡遊戲即告結束。雖無明確的回合限制，但要注意，最慢也必須在約 40 回合之內追上波爾茲。

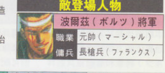
↑的確是個名將。打倒他太令人惋惜！

在先前的戰鬥中負傷的波爾茲的移動能力變得非常緩慢。以平常的遊戲速度應不致於讓他逃走。但問題是，在這個錯綜複雜的地圖上該如何進軍？基本上，還是要以騎兵爲中心向敵人進攻。首先先過橋打到東方的聖者（セイント），使他陷入無法藉由魔法回復體力的狀態。此時，必須注意的是，步兵若不同時前進，將軍可能會對騎兵造成極大的損害。打倒了聖者之後，就開始向飛空艇的起降地進軍吧！



↑奪取飛空艇救出雷蒙多子爵

敵登場人物



波爾茲（ボルツ）將軍

職業	元帥（マーシャル）
傭兵	長槍兵（ファランクス）

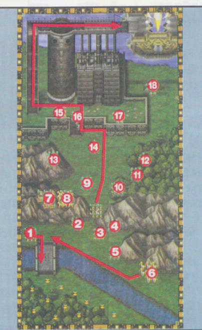
1	ジェネラル	バイク
2	セイント	クルセイダー
3	スナイパー	エルフ
4	ソーズマン	ソルジャー
5	ソーズマン	ソルジャー
6	ボウロード	ケンタウロス
7	スナイパー	バリスタ
8	ハイランダー	トルーパー
9	ソーズマン	ソルジャー
10	ジェネラル	バイク
11	ソーズマン	ソルジャー
12	アークメイジ	ソルジャー
13	ソーズマン	ソルジャー
14	セイント	クルセイダー
15	スナイパー	クロスボウ
16	アークメイジ	ソルジャー
17	スナイパー	クロスボウ
18	スナイパー	クロスボウ

↑時間已剩不多！別在乎所受到的一些損害，趕快突擊！

勝利 擊破波爾茲

敗北 主人公死亡
波爾茲抵達飛空艇





山中的弓兵，只須以銀狼（シルバーウルフ）和聖獸（ジュグラー）等部隊來對付便可輕鬆地將他們解決掉。麻煩的是，在其後方森林中的聖者（セイント）和大術士（アークメイジ）。先以騎士隊為先鋒打倒聖者吧！然後派遣魯因（ルイン）等步兵部隊去對付附近的將軍（ジェネラル）和勇士（ソーズマン），而魔術士部隊則派在高倨在上面的狙擊手（スナイパー）去攻擊即可。當騎士隊打倒聖者之後要直接分散開來對大術士（アークメイジ）進行攻擊。打到這裡，敵部隊應已所剩無幾才對。接下來就打倒波爾茲奪取飛空艇吧！！

遊戲照此方式進行當然可打倒波爾茲將軍，但實際上卻可在更短的時間之內過關。本劇情主要的是要打倒波爾茲將軍，所以只要在打倒了一些敵部隊後便集中火力攻擊波爾茲將軍即可。接著為了不讓波爾茲將軍逃跑，只須派遣速度快的部隊阻擋其退路就大勢抵定。

雖然上述兩種方法都可過關，但若採用前者，己方的蘇菲亞（ソフィア）會產生怨言。的確，一個爭奪霸權的人因殘暴不仁的戰鬥而遭批評也許也是在所難免的吧！除非你一定要賺取經驗值，不然還是儘早一決勝負吧！

Tactics 20

【天空之戰（大空の戰い）】

利古亞帝國（リグリア）的波爾茲（ボルツ）將軍為了掩護自己的部下逃亡，奮戰到最後壯烈犧牲。主人公們在打倒波爾茲奪得飛空艇之後啓程去援救被護送前往帝都的雷蒙多子爵……

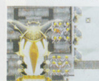


↑先將主人公轉職為猛鷹騎士吧！

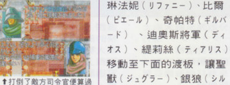
以莉娜和迪哈德（ディハルト）為誘餌進行突破！！

從帝國的飛空艇救出被護送到帝都的雷蒙多子爵。必須利用渡板架在帝國高速移動的飛空艇和己方飛空艇之間侵入敵方將其擊破。而且，一旦經過 30 回合渡板就會脫落，遊戲即告結束。因此本劇情也可說是與時間的戰鬥。

正如地圖所示，本劇情是在空中進行戰鬥的。要是主人公能轉職成猛鷹騎士（ホークナイト），就以猛鷹騎士去進行攻略吧！要是無法轉職，就要以莉娜（ルナ）為誘餌。地圖配置時要讓猛鷹騎士部隊配置在最下面，因為他們要成為誘餌。其他的部隊則由正中央和渡板侵入敵方的飛空艇。最上面的渡板無需利用。讓最強的部隊集中在最下面的渡板上，由正中央的部隊負責截斷敵人從地圖上面所發動的攻擊。雖然會依此時的成長度之高低不同而異，但一般而言，讓魯因（ルイン）琳法妮（リファニー）、比爾（ピエール）、奇帕特（ギルバード）、迪奧斯將軍（ディオス）、緹莉絲（ティアリス）移動至下面的渡板，讓聖獸（ジュグラー）、銀狼（シルバーウルフ）、蘇菲亞（ソフィア）、法貝爾（ファーベル）移動到正中央的渡板是最佳配置。



↑在最下面配置 2 支飛兵部隊吧！



↑打倒了敵方司令官便算過關。

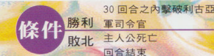
↑渡板只能維持 30 回合。必須以司令官為目標早點移動！！

敵登場人物

利古亞（リグリア）軍司令官	
職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	レギオン

1	ドラゴンロード	フェアリー
2	ドラゴンロード	グリフォン
3	ソーズマン	インファクトリー
4	アークメイジ	ソルジャー
5	ハイプリースト	モンク
6	アーチャー	バリスタ
7	ジェネラル	パイク
8	ハイプリースト	モンク
9	アークメイジ	ソルジャー
10	ジェネラル	パイク
11	アーチャー	バリスタ
12	ソーズマン	インファクトリー
13	ジェネラル	ハルバート
14	ジェネラル	ハルバート
15	アークメイジ	ソルジャー
16	ドラゴンロード	フェアリー
17	ドラゴンロード	グリフォン





擔任誘餌的莉娜（ルナ）和主人公一開始就立刻調成高速模式往右下方移動。接著再一直往右前進，打倒右下方的大術士（アークメイジ）之後移往上方躲避追擊。這個行動會使地圖下方的龍領主（ドラゴンロード）產生呼應追擊過來。如此一來，從下方渡板進行的移動就會變得輕鬆得多。正中央渡板上的部隊不要移動，只須停留在渡板上即可。要是施展蘇菲亞（ソフィア）的回復魔法（ヒール）或法貝爾（ファーベル）的聖之火（ホーリーブレイズ）的話可讓戰鬥較爲有利。不過，絕對不可前進。因爲雖然負有截斷由上方而來敵人的目的，但更重要的是不能進入敵方配置於地圖中央的大術士（アークメイジ） 和大牧師（ハイプリースト）聯手的魔法攻擊範圍內。一旦跑進其攻擊範圍之內，就會遭到雷暴（サンダーストーム）和聖之火的組合攻擊，魔法耐性較弱的部隊只要受到1次組合攻擊便會全滅。總之，留在渡板上吧！多虧正中央的部隊徹底地牽制了敵人去路，所以下方的部隊只須對付3支槍兵部隊、1支弓兵部隊、和1支步兵即可。遊戲進行到此，下方的部隊只需一直地前進。一旦打倒右下方的敵方司令官就算過關。

Tactics 21

【美麗之都拉卡西亞王都（美しき都ラーカシア）】

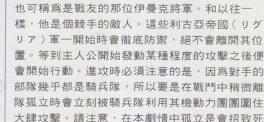
獨立小隊從帝國軍的飛空艇救出雷蒙多子爵之後，取代已全滅的雷蒙多子爵的本隊，進軍奪回王都拉卡西亞。然而，帝國軍的智將伊曼克將軍（エマーリンク）阻住了他們的去路。



↑無法憎恨的強敵伊曼克。一定……

宿敵伊曼克再度登場！

這雖是初次登場的地圖，但對於主人公一行人而言拉卡西亞是其故鄉，所以並非第一次到來。為了要奪回拉卡西亞，必須打贏這場戰鬥。登場的敵人物是到目前為止曾交過幾次手，也可稱為是戰友的那位伊曼克將軍。和以往一樣，他是個棘手的敵人。這些利古亞帝國（リグリア）軍一開始時會徹底防禦，絕不會離開其位置。等到主人公開始發動某種程度的攻擊之後便會開始行動。進攻時必須注意的是，因為對手的部隊幾乎都是騎兵隊，所以要是在戰鬥中稍微離隊孤立時會立刻被騎兵隊利用其機動力團團圍住大肆攻擊。請注意，在本劇情中孤立是會招致死亡的。還有，地圖靠近中央位置有魔法使和狙擊手（スナイパー）在此待機，必須注意其間接攻擊，一個不好，也可能被其間接攻擊造成重大損害！





↑充滿感動的主人公們。不過戰鬥仍然持續著。

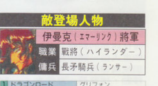


↑要提防此魔法使。其攻擊殺傷力很強。



↑要注意從左右發動的攻擊！

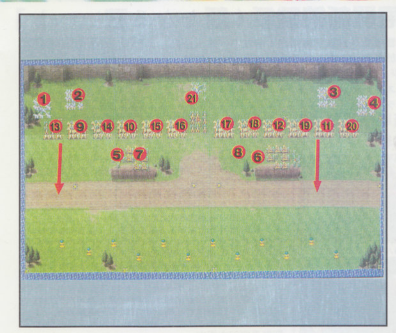
敵登場人物



伊曼克（エマーリンク）將軍	
職業	戰將（ハイランダー）
傭兵	長矛騎兵（ランサー）

1	ドラゴンロード	グリフォン
2	ドラゴンロード	グリフォン
3	ドラゴンロード	グリフォン
4	ドラゴンロード	グリフォン
5	アークメイジ	ソルジャー
6	アークメイジ	ソルジャー
7	スナイパー	バリスタ
8	スナイパー	バリスタ
9	ハイランダー	ランサー
10	ハイランダー	ランサー
11	ハイランダー	ランサー
12	ハイランダー	ランサー
13	ハイランダー	ランサー
14	ハイランダー	トルーパー
15	ハイランダー	トルーパー
16	ハイランダー	ランサー
17	ハイランダー	ランサー
18	ハイランダー	トルーパー
19	ハイランダー	トルーパー
20	ドラゴンロード	フェアリー

條件 勝利　敵全滅
敗北　主人公死亡



敵方人數約爲主人公們的 2 倍，大部分都是騎兵隊這種強敵。因此指揮官的職業最好以槍隊和騎兵隊爲主，另外也要編入魔法使和弓隊以便混戰時可發動援護攻擊。

本地圖本身並無什麼變化。既沒有起伏的山地也沒有防礙移動的河川和水濱，有的只是兩個小小的柵欄。因此，活用全體陣形的戰法要比活用地形的戰法要來得有用。

首先，來看看敵方部隊。正如前述般，他們的騎兵部隊非常多。一共有 13 部隊。與己軍數量無多大差別。另外，在其左右各有 2 支飛兵部隊，合計 4 支部隊。騎兵的南側配置著術士（メイジ）和狙擊手（スナイパー）4 支部隊。而重要的伊曼克（エマーリング）則位於中央的上方。從數量看來，敵方佔壓倒性的勝利，我方就以質勝量來突破難關吧！

戰鬥一開始，利古亞（リグリア）軍就會採取伊曼克的戰略，活用機動力攻擊過來。在此要是正面受敵，絕對會陷入苦戰。此處要採取的戰略是，將己軍部隊配置成 2 列橫列。前列要配置攻擊力與防禦力強的騎兵隊，後列則要排列魔法使和弓兵。

Tactics 22

【展開新的戰爭（新たなる戰いへ）】

在雷蒙多子爵旗下興兵已１年左右。主人公們終於奪回了王都。雷蒙多改名爲吉克哈爾多（ジークハルト）王，在此建立了耶士里德（エルスリード）王國。然而，阿特彌勒（アルテミュラー）他又……

新戰鬥終於展開。攻擊敵人的補給線！！



↑敵人的突擊！！哪邊的兵力……



↑敵人本隊似乎已開向王都。



↑此地的勝利關係著王都的救援喔！！

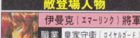


↑以埋伏攻擊前進過來的部隊吧！

爲了攻擊國境沿線的利古亞帝國（リグリア）軍大本營而開始進軍的主人公們在國境看到的是，已向耶士里德（エルスリード） 王都出兵後所殘留下來的一些帝國軍而已。帝國軍縱然再怎麼強悍，但防守王都的耶士里德軍卻是第一代國王吉克哈爾多和其左右手霧風，大概不可能輕易就被攻破吧！在此全心擊敗守備隊，截斷對帝國軍本營的補給路線！！這個地圖雖然是個以草原爲主，西方爲山岳地帶、中央爲河川的多樣化地形，但卻無需爲戰略而煩惱。序盤時，伊曼克（エマーリンク）將軍會採取防禦戰略，所以應可依序打倒靠近的敵部隊，將大半的敵兵全部殲滅。山岳地帶的２支狙擊手（スナイパー）部隊只要在將他們誘導至平地後以主人公們的騎士部隊攻擊，應可在毫髮無傷的情況下打倒他們。較大的問題是，這裡還有２支大術士（アークメイジ）部隊。最佳的戰略是以騎士隊突擊東側的大術士隊，再以莉娜（ルナ）速度快的飛兵部隊爲中心，利用琳法妮（リファニー）、迪奧斯將軍（ディオス）等弓兵部隊進攻。莉娜的魔法耐性相當高，縱然受到若干魔法的攻擊也不會有大礙。

1	サーペンナイト	アーケロン
2	ハイランダー	ランサー
3	スナイパー	エルフ
4	ハイランダー	ランサー
5	アークメイジ	ソルジャー
6	スナイパー	エルフ
7	ボウロード	ケンタウロス
8	ソーズマン	インファントリー
9	アークメイジ	ソルジャー
10	ジェネラル	ハルバート
11	ジェネラル	ハルバート
12	ソーズマン	インファントリー
13	アークメイジ	ソルジャー
14	ジェネラル	ハルバート
15	ハイランダー	ランサー
16	ハイランダー	ランサー
援	スフィンクス	グレムリン
援	スフィンクス	グレムリン
援	ヒュドラ	キラーロブスター
援	スフィンクス	バット
援	ヒュドラ	キラーロブスター
援	スフィンクス	バット
援	バハムート	ブラックドラゴン
援	ヒュドラ	キラーロブスター

敵登場人物

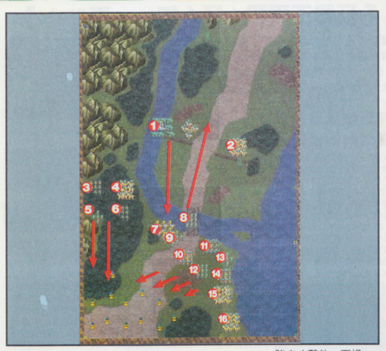


伊曼克（エマーリンク）將軍

職業	皇家守衛（ロイヤルガード）
傭兵	皇家長矛騎兵（ロイヤルランサー）



條件 勝利 敵方全滅
敗北 主人公死亡



將位於地圖中央河川南方的敵部隊全部打倒，就會變成沒有部隊會向己方進軍。與伊曼克（エマーリンク）將軍做一了結的時候到了！！正當主人公們直接渡過橋樑想一口氣發動突擊時，面前突然出現怪獸軍團。看來魔物城（ヴェルゼリア城）的怪獸們也正式展開侵略了。這已不是人類和人類之間互相戰鬥的時候了。別去理會開始撤退的利古亞（リグリア）帝國軍、將目標轉移為新出現的怪獸軍團吧！此時伊曼克將軍的位置要是比己軍部隊靠近魔物城，伊曼克會先開始攻擊怪獸。他的等級相當高，此時可說是個強而有力的戰友，所以並無必要勉強去攻擊他。不過，要是你認為非打倒伊曼克不可的話，藉著魔術士發動集中攻擊便可奏效。由於魔物城的兵力由飛兵和水兵所構成，所以最好等他們登陸之後再行戰鬥。對付飛兵，龍捲風（トルネード）魔法可發揮絕大威力。當敵部隊全部消失時，就算過關。

Tactics 23

【死靈王再現(死人使い、再び)】

魔物帝國終於開始行動了。其動向簡直就是神出鬼沒。現在，耶士里德國境邊的村莊正受到死靈王(グロブ)所率領的魔物團侵襲。為了拯救村民，主人公們急急趕往村莊……



↑去打倒死人使死靈王拯救村莊！！



↑打倒帝國之後，又陷入了與魔物交戰的困境。！

絕對嚴禁單獨行動！！保護村莊免於魔物的侵襲

在劇情 3 登場的死人使・死靈王(グロブ)再度出現，擋住了主人公們的去路。死靈王和魔物帝國(ヴェルゼリア)的眾魔物們正要襲擊耶士里德(エルスリード)附近的村子。剛從帝國手中收復國土的主人公們強拖著疲累的身子啟程拯救村民。

本劇情所出現的敵部隊數量也非常多。包括等級 38 的牛人(ミノタウロス)在內的高等級魔物正嚴陣等待著主人公們。其中尤以地圖下方的飛龍(ワイバーン)最棘手。由於它是等級高達 41，移動力又很強的飛兵，所以從劇情一開始，當你察覺到的時候他就已前進到附近。就戰鬥的相容性而言，己方並沒有有利的部隊，所以要盡量派遣複數部隊應戰。本劇情的目的是擊破死靈王。但死靈王被配置在村子的最內部，所以若不將敵部隊打到幾乎全滅狀況，就無法抵達死靈王那裡。此外，也要注意 NPC 全滅的這個敗北條件。對後半舞台等級 30 的魔物而言，我們所要拯救的等級 20 左右的平民，要是被攻擊個正著，便會立刻倒下。在此，要將魔物的注意轉移到這一邊，讓他們不會去追趕普通人。首先在地圖配置時，要將飛兵和騎兵等移動力高的部隊配置在最靠近村子的地方。大概以主人公、奇帕特(ギルバード)、飛兵莉娜(ルナ)、和聖獸(ジュグラー)較為適當。至少需要 4 支部隊。

↑成功協助全部村民逃出便可獲得道具。



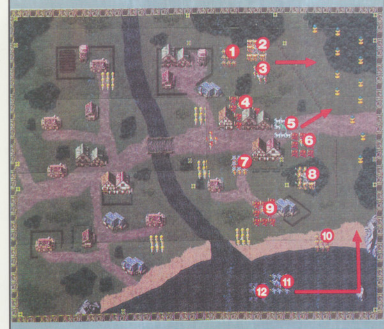
↑耶士里德的人民信仰光之女神(ルシリス)。

敵登場人物

死靈王(グロブ)	
職業	大魔導師(ザーヴェラー)
傭兵	吸血鬼(バンパイア)

1	ダークスナイパー	ダークエルフ
2	アイアンゴーレム	マッドゴーレム
3	ラミア	ウルフマン
4	ミノタウロス	オーガー
5	マスターディーノ	サーベルタイガー
6	ミノタウロス	オーガー
7	アークデーモン	レッサーデーモン
8	アイアンゴーレム	マッドゴーレム
9	アークデーモン	レッサーデーモン
10	ダークスナイパー	ダークエルフ
11	ワイバーン	グレムリン
12	ワイバーン	バット





本劇情一開始，就讓部隊往村子中心移動。於是，魔物們便會舉軍靠近過來。接著，普通人會自行離開，不理他們也沒關係。

至於與魔物的戰鬥方法上，很確定的一點就是"絕對嚴禁單獨行動"。即使是不實際參加戰鬥的部隊也要將他們集中配置於一個地方，別落單在後方。如此不但不會遭到複數敵人的包圍攻擊，而且如回復（ヒール）等回復魔法也可一次就將多數部隊納入其範圍之內，相當方便。上述方法雖可通用於整個劇情，但敵人中若沒有能施展雷暴（サンダーストーム）、火球（ファイヤーボール）、聖之火（ホーリーブレイズ）等魔法的部隊時，集結成一支大部隊絕對會比較安全。雖然會一直持續著因被大多數的魔物包圍而採取一進一退的攻防戰，但若是對一個一個部隊集中攻擊的話，敵部隊的數量絕對會逐漸減少的。接下來，只要以集中攻擊去打倒不會自行靠過來的死靈王即可。其等級雖高達 50，卻害怕直接攻擊，所以只要能耐住魔法攻擊就較能輕鬆決勝負。緹莉絲（ティアリス）、琳法妮（リファニー）、法貝爾（ファーベル）、蘇菲亞（ソフィア）等人均以魔法攻擊為中心，所以務必在出擊之前先買好魔力草。

Tactics 24

【元帥的決斷】

魔物帝國開始展開正式侵略。主人公們馬不停蹄地趕回遭到帝國軍侵襲的王都。這場以帝國軍和魔物帝國爲對手的三方大混戰究竟誰會是贏家……



↑一接受休戰，共同作戰便會開



↑先仔細考慮之後再答覆是否要休戰吧！

去拯救遭敵軍追擊的吉克哈爾多王

本劇情以耶士里德（エルスリード）王都拉卡西亞（ラーカシア）的城牆前爲舞台。遭到阿特彌勒（アルテミュラー）所率領的利古亞帝國（リグリア）軍所攻擊的耶士里德軍幾乎全軍覆沒，倖存的只有吉克合爾多王（ジークハルト）一人而已。然而，利古亞軍方面所受到的損害也遠遠超出了阿特彌勒的預料之外。儘管如此，阿特彌勒依然擺下陣式向吉克哈爾多逼近。被逼入絕境的吉克哈爾多質問敵將：「為何要逼戰至此？」而阿特彌勒對他的回答足以令人感受到他對國家的赤膽忠心。交談未能產生功效，利古亞軍仍決定一戰。而正當敵人行將開戰時，主人公們的獨立小隊正好趕了回來。主人公們雖因最近連連的征戰而筋疲力竭，但現在卻不是發牢騷的時候。由於獨立小隊的出現，利古亞軍遂一分爲二，製造了拯救吉克哈爾多王的良機。

↑第 10 回合時魔物（ヴェルゼリア）會進行襲擊。

1	ハイランダー	ドラグーン
2	ハイランダー	ドラグーン
3	ハイランダー	ドラグーン
4	ハイロード	ハルバード
5	ハイロード	ハルバード
6	ドラゴンロード	グリフォン
7	ドラゴンロード	グリフォン
8	アークメイジ	ソルジャー
9	アークメイジ	ソルジャー
10	アークメイジ	ソルジャー
11	アークメイジ	ソルジャー
	ラミア	ウルフマン
	ストーンゴーレム	マッドゴーレム
	ストーンゴーレム	マッドゴーレム
	ストーンゴーレム	マッドゴーレム
	ストーンゴーレム	マッドゴーレム
	アークデーモン	レッサーデーモン
	デュラハンロード	ヘッドレスホーン
	デュラハンロード	ヘッドレスホーン

敵登場人物

阿特彌勒（アルテミュラー）	
職業	龍領主（ドラゴンロード）
傭兵	鷹獅兵（グリフォン）

菲娜將軍（ファーナ）	
職業	龍領主
傭兵	鷹獅兵

蟲使・癩蟲王（ラグ）	
職業	吸血領主（バンパイアロード）
傭兵	吸血鬼（バンパイア）

己方登場人物

吉克哈爾多王（ジークハルト）	
職業	國王（キング）
傭兵	レギオン



條件
勝利 敵全滅
敗北 主人公或吉克哈爾多王死亡



向克哈爾多王(ジークハルト)進攻的有阿特彌勒(アルテミュラー)和2支大領主(ハイロード)、1支戰將(ハイランダー)等合計4支部隊。一想到要以吉克哈爾多王一人去打倒這麼多部隊實在很棘手,但是己方大術士(アークメイジ)的攻擊魔法多少會幫忙攻擊,所以實際不會如想像般那麼辛苦。
另一方面,主人公所率領的獨立小隊會受到菲娜將軍(ファーナ)所率領的2支戰將(ハイランダー)、2支龍領主(ドラゴンロード)合計5支部隊的攻擊。然而,重要的菲娜將軍只會對其麾下的4支部隊下達攻擊命令,卻不會逼攻過來。原本,應該是要在此把這些敵人全數消滅才對,但這次卻要盡可能避免戰鬥,一直逃遁,逃到第10回合。要是能逃避利古亞軍逃到了第10回合,新的敵人·蟲使·癩蟲王(ラグ)便會登場。此時,阿特彌勒會向吉克哈爾多王提出休戰要求。於是主人公必須面臨要接受、不接受、或交由吉克哈爾多王決定等3選1的抉擇。此3選1的選擇可由玩家選出自己所中意的答案。要是選了接受或由吉克哈爾多王決定,元帥和菲娜將軍就會加入同伴,與主人公並肩打倒蟲使·癩蟲王。切莫陷入3國大混戰的爭鬥。

Tactics 25

【光或影（ライト・オア・シャドウ）】

根據大魔術師・潔西卡（ジェシカ）的説法，目前的「破邪劍」絕對敵不過魔族手中的「魔劍（アルハザード）」。主人公們爲了去迎接能增強「破邪劍」威力的重要人物・歐華而踏上了旅程。



↑門被破壞之前必須設法救出。

怪獸來襲！！救出歐華之戰

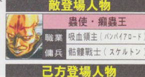
想增強「破邪劍」非藉助歐華（オーヴァ）之力不可。當主人公們造訪歐華的宅邸時，那裡早已被蟲使・癩蟲王（ラグ）所率領的魔物（ヴェルゼリア）軍團團包圍，歐華已命在旦夕。不能袖手旁觀歐華被殺。主人公們的使命就是將歐華救出重圍，把他從宅邸那裡護送到地圖南端。

這個有歐華宅邸的地圖相當狹小，乍看之下也許會覺得很容易過關。但是主人公們最初被配置的地點被森林所包圍，與敵部隊的距離也很近。而且登場的部隊相當多，宅邸北側有8支，主人公們前面有13支。若不把他們放在眼裡就會被迫陷入苦戰，所以配置指揮官時必須考慮好相當嚴密的戰術。玩家的指揮官能力將左右著勝敗。

↑絕不能眼睜睜看著歐華被殺。



↑無論再怎麼堅硬，被這種魔法一打到還是會一命嗚呼！！



敵登場人物

蟲使・癩蟲王

職業	吸血領主（バンパイアロード）
傭兵	骷髏戰士（スケルトン）

己方登場人物

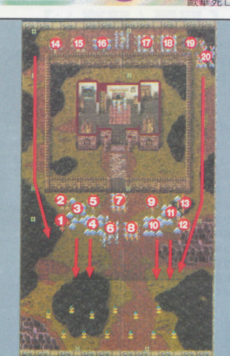
歐華（オーヴァ）

職業	大術士（アークメイジ）
傭兵	士兵（ソルジャー）

1	ダークセイント	闇の使徒
2	ダークスナイパー	ダークエルフ
3	マスターディーノ	ボーンディーノ
4	マスターディーノ	ボーンディーノ
5	ラミア	ウルフマン
6	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
7	アークデーモン	レッサーデーモン
8	アークデーモン	レッサーデーモン
9	ラミア	ウルフマン
10	マスターディーノ	ボーンディーノ
11	マスターディーノ	ボーンディーノ
12	ダークスナイパー	ダークエルフ
13	ダークセイント	闇の使徒
14	ラミア	ウルフマン
15	ダークスナイパー	ダークエルフ
16	マスターディーノ	ヘルハウンド
17	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
18	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
19	スフィンクス	バット
20	スフィンクス	ハーピー



條件 勝利 護送歐華至地圖下方或敵全滅
敗北 主人公死亡
歐華死亡



由於過關條件上並沒有回合限制，但歐華的死亡卻是關鍵，所以必須做出迅速的判斷。由於敵部隊的等級比己方部隊的等級低，所以雖然多少有點勉強，但也可試著一口氣往中央突破。只要一開始就打倒敵軍中央的大惡魔（アークデモン），接下來只需以相容性好的部隊反覆集中攻擊，將各個全滅，就能較輕易進行戰鬥。希望也能注意利用地圖狹小的特質，進行魔法攻擊。其中尤以法貝爾（ファーベル）、緹莉絲（ティアリス）、琳法妮（リファニー）等 3 名魔術士的連續魔法攻擊超級強力。幾乎沒有敵部隊能夠在遭到這些攻擊後還能活命。要是能在蟲使．癩蟲王繞進到宅邸南側之前救出歐華，就可安下心來了。將歐華救出重圍之後，接著只需邊援護他邊攻擊敵人即可。因為會使用魔法攻擊過來的敵部隊很少，所以戰鬥起來應比劇情前半要來得輕鬆才對。不過，問題大概還是在於蟲使．癩蟲王吧！己方雖已佔上優勢，但是其高達 T59 的攻擊力還是會令人吃不消的。抓住對方是不死部隊這個弱點，用僧侶進行攻擊！

Tactics 26

【疑雲（疑惑）】

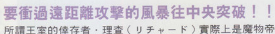
拉卡斯王族的倖存者堅持自己有繼承王位的權利。但王族不是已被帝國軍處決了嗎？在喧騰的疑雲中，主人公們急著趕回王都。然而，每個人心中都升起了一股動亂將至的預感……



↑原來理查是變身者，斐琪亞變身的。



↑斐琪亞正是滅掉倭國的人。



要衝過遠距離攻擊的風暴往中央突破！！

所謂王室的倖存者，理查（リチャード）實際上是魔物帝國（ヴェルゼリア）的變身者，斐琪亞（フェラキア）所變的。想返回同伴那裡的主人公和魯因（ルイン）被突然出現的魔物團團圍住。本劇情會在主人公和魯因 2 支部隊被留在地圖中央高台的情況下展開。霧風雖會以 NPC 的身分參加，但如此卻反而會拖累己方部隊。看看地圖的配置想必就可看出，敵部隊中可進行遠距離攻擊的非常多。尤其是地圖中央的細長通路，在通過時會受到左右 2 樓上部隊的攻擊。因爲敵部隊也會南下，所以無論如何這條細長通路都會變成戰場。從地圖下方的左右兩個樓梯登上 2 樓接著再北上的話會比較輕鬆，不過如上所述一般，NPC 霧風會違抗指令，任意地往細長通路北上。雖然霧風的死並不會造成敗北，但因爲不能見死不救，只好讓整個部隊往細長通路那邊移動。

↑在能夠會合之前，先專心治療。

1	ダークスナイパー	バリスタ
2	ダークスナイパー	バリスタ
3	サモナー	ウルフマン
4	サモナー	ウルフマン
5	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
6	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
7	サモナー	ウルフマン
8	サモナー	ウルフマン
9	アークデーモン	レッサーデーモン
10	アークデーモン	レッサーデーモン
11	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
12	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
13	ミノタウロス	オーガー
14	ミノタウロス	オーガー
15	ダークスナイパー	バリスタ
16	ダークスナイパー	バイリタ
17	レイス	ファントム
18	レイス	ファントム
19	ダークセイント	狂信者
20	ダークセイント	狂信者
21	ダークスナイパー	バリスタ
22	ダークスナイパー	バリスタ
23	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
24	ダークスナイパー	バリスタ
25	ダークスナイパー	バリスタ
26	ダークセイント	狂信者
27	ダークセイント	狂信者
28	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム

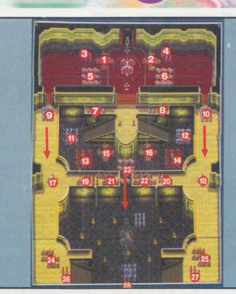
己方登場人物

霧風	
職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	步兵（インファントリー）

敵登場人物

斐琪亞（フェラキア）	
職業	闇之公主（ダークプリンセス）
傭兵	闇之使徒

條件 勝利 擊破斐琪亞
敗北 主人公死亡



那麼，提到通過細長通路的這個最大難關的方法，首先要在前頭配置奇帕特（ギルバード）、比爾（ピエール）、銀狼（シルバーウルフ）。後方配置緹莉絲（ティアリス）、琳法妮（リファニー）、法貝爾（ファーベル）、蘇菲亞（ソフィア）、潔西卡（ジェシカ）等魔法攻擊部隊。在最後方配置迪奧斯將軍（ディオス）和聖獸（ジュグラー）。讓先頭的 3 部隊進行戰鬥，由琳法妮的雷暴（サンダーストーム）、法貝爾和潔西卡下的聖之火（ホーリーブレイズ）進行援護。緹莉絲和蘇菲亞擔任回復任務。讓最後方的迪奧斯和聖獸負責打倒從後方跟來的鐵人（アイアンコーレム）。剩下的莉娜（ルナ）則盡量去打倒 2 樓的部隊。只要能通過這裡，再來敵方就會只剩下地圖上方固定不動的部隊和害怕直接攻擊的弓兵而已。接著要邊回復體力邊移動到斐琪亞那裡。

主人公和魯因在劇情一開始時就要立刻聯手將左右兩邊召喚師（サモナー）部隊一支接一支地打倒。之後，改成防禦模式專心治療的話，就足支撐到同伴們的到來。與同伴會合後，在與斐琪亞和她附近的敵人戰鬥時，要儘早打倒闇之狙擊手（ダークスナイパー）和召喚師，這樣後面的戰鬥才會輕鬆。騎兵與飛兵部隊對闇之公主・斐琪亞有效。



Tactics 27

【變幻莫測的斐琪亞（變幻のフェラキア）】

斐琪亞變身成王族企圖使耶士里德陷於混亂的詭計結果以失敗收場。主人公們開始向魔物帝國移動。然而在途中的濕原上，斐琪亞為了洗刷污名，正嚴陣以待。



↑要靈活地運用飛兵和水兵！

讓霧風一雪宿怨！

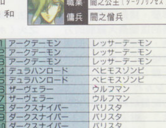
斐琪亞（フェラキア）又再度出現。從本劇情開始時的序幕即可了解，霧風對滅掉其祖國的斐琪亞心懷怨恨，為了復仇而來到了拉卡西亞（ラーカシア）。雖然以前也曾有過機會，但卻無法致她於死地。本劇情他復仇的機會終於來了。就讓霧風去攻擊斐琪亞，親手殺了她吧！小過單獨對付斐琪亞這個強敵畢竟不是件易事。所以要以複數的部隊支援進行集中攻擊。此地是以濕原地帶為舞台。正因為是濕地，所以有多處水濱，會造成騎兵和步兵行動上的不便。而且要抵達頭頭斐琪亞所在地的路程上又有河川阻撓，是一條彎彎曲曲的道路。



↑這是顆能增強斐琪亞的魔力的岩石！

↑要渡過這座橋往前移動。

敵人方面都是些如石人（ゴーレム）和無頭大騎士（デュラハンロード）等防禦力優秀的強敵或闇之狙擊手和人蛇女妖（ラミア）等可進行間接攻擊的人物。



敵登場人物

斐琪亞（フェラキア）	
職業	闇之公主（ダークプリンセス）
傭兵	闇之僧兵

1	アークデーモン	レッサーデーモン
2	アークデーモン	レッサーデーモン
3	アークデーモン	レッサーデーモン
4	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
5	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
6	ザーヴェラー	ウルフマン
7	ザーヴェラー	ウルフマン
8	ダークスナイパー	バリスタ
9	ダークスナイパー	バリスタ
10	ダークスナイパー	バリスタ
11	ダークスナイパー	バリスタ
12	ダークスナイパー	バリスタ
13	ダークスナイパー	バリスタ
14	ダークスナイパー	バリスタ
15	ラミア	ウルフマン
16	レイス	ファントム
17	レイス	ファントム
18	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
19	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
20	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
21	ダークセイント	狂言者
22	ミノタウルス	オーガー
23	デュラハンロード	ヘッドレスホース



↑抵達此地時，斐琪亞會發生某事！

條件 勝利 斐琪亞毀滅
敗北 主人公死亡



讓主角踏上地圖上打星星的黑點時，要回答問題（按照編號順序去踏及回答）其回答是3、3、2，全答對後，過關便可到隱藏關？3（3、3、2是第1個黑色點回答時選擇第3個，第2個黑色點是第3個，第2個黑色點是第2個）。

本劇情將會是場輕鬆的勝戰或是苦戰完全要看莉娜（ルナ）在以往的劇情中變得多強而定。當莉娜的等級在40以上，職業爲龍領主（ドラゴンロード），傭兵爲鷹獅兵（グリフォン）時最爲理想。只要具備這些條件，便可輕鬆作戰。而所謂的作戰便是在開始時先利用莉娜於主人公們移動時打倒會干擾移動的闇之狙擊手（ダークスナイパー）、闇之聖者（ダークセイント）、人蛇女妖（ラミア）等敵軍。這些敵人都會以弓或魔法展開間接攻擊，造成移動時最大的干擾。因此，移動力卓越的莉娜是不可或缺的。利用莉娜打倒敵人讓主人公們順利移動之後，接著渡過橋開始移動。首先會遇到的敵人是鐵人（アイアンゴーレム）。只要使用琳法妮（リファニー）和魯因（ルイン）的傭兵·士兵（ソルジャー）便可輕易打倒。不過要注意的是，步兵對於無頭大騎士（デュラハンロード）的防禦力特別弱。此時要派遣相容性佳的比爾（ピエール）等槍隊·短槍兵（パイク）去打倒騎兵部隊。

等到順利抵達斐琪亞（フェラキア）所在地時，斐琪亞會發生某事件。這是場非常驚人的場面，接下來的劇情請玩家親自體驗。不過，千萬要記得最後要讓霧風親手打倒斐琪亞喔！

Tactics 28

【魔之防禦網】

打倒了三魔將之一・變幻的斐琪亞（フェラキア）的主人公們終於到達了魔物城（ヴェルゼリア城）。然而死靈王（グロブ）在城門佈下層層的包圍網，埋伏等待著主人公們的到來……



↑打倒死靈王此劇情即過關。

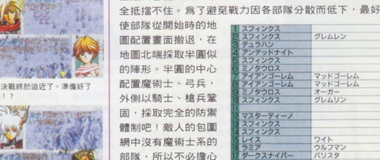


↑兵數上較弱的話就靠指揮官的能力決勝負。

衝破死靈王的包圍網

打倒斐琪亞，決定乘勢進軍的耶士里德（エルスリード）陣營，直接朝敵人根據地・魔物城進軍。對於為眼前的攻城戰而進行準備的主人公，死靈王率領的魔物帝國軍以壓倒性的兵力完成了包圍網。敵兵乃約為己方的兩倍。以這樣的兵力差能攻陷敵城嗎？

劇情 28 的戰鬥分為突破敵軍包圍網的前半與打倒死靈王的後半。前半的地圖是雪原地帶，騎士部隊的行動會相當受到限制。而且敵人會從四面八方攻來，所以傭兵數少的部隊等會完全抵擋不住。為了避免戰力因各部隊分散而低下，最好使部隊從開始時的地圖配置畫面撤退，在地圖北端採取半圓似的陣形。半圓的中心配置魔術士、弓兵，外側以騎士、槍兵鞏固，採取完全的防禦體制吧！敵人的包圍網中沒有魔術士系的部隊，所以不必擔心會因魔法而受到嚴重損害。



↑決戰終於迫近了。準備好了嗎！？



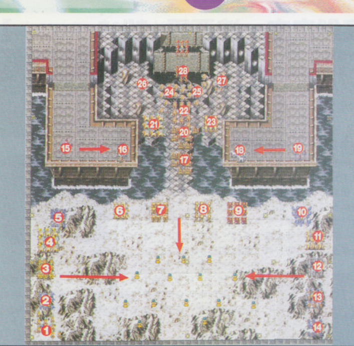
↑周圍盡是敵人。只有戰鬥了！！！

1	スフィンクス	
2	スフィンクス	グレムレン
3	デュラハン	
4	アンデッドナイト	
5	スフィンクス	
6	ミノタウロス	
7	アイアンゴーレム	マッドゴーレム
8	アイアンゴーレム	マッドゴーレム
9	ミノタウロス	オーガー
10	スフィンクス	グレムリン
11		
12	マスターティーノ	
13	スフィンクス	
14	スフィンクス	
15	レイス	ワイト
16	ラミア	ウルフマン
17	ダークスナイパー	バリスタ
18	ラミア	
19	レイス	ワイト
20	ダークスナイパー	バリスタ
21		
22	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
23	スキュラ	テンタクル
24	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
25	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
26	ラミア	ウルフマン
27	ラミア	ウルフマン
28	ダークセイント	闇の使徒

敵登場人物

死人使・死靈王（グロブ）	
職業	闇之王（ダークマスター）
傭兵	闇之守衛（ダークガード）

條件 勝利 擊破死靈王（グロブ）
敗北 主人公死亡



邊以僧侶、魔術士從半圓的內部援護，邊使用外側的攻擊部隊各個擊破，應該可以將己方的損害抑制到最小限度。包圍己軍的敵怪獸全滅一次後會再復活，但像第一次那樣戰鬥的話就不會有任何問題吧。突破第二次的包圍網開始進軍時，因爲配置在城牆的人蛇女妖（ラミア）和生靈（レイス）的魔法攻擊，己方部隊會受到相當嚴重的損害。東西城牆的攻擊力程度一樣，所以先以魔法打倒人蛇女妖＆狼人（ウルフマン），同時使用僧侶系魔法・聖之火（ホーリーブレイズ）打倒レイス較好。若攻陷了某一方的城牆，侵攻路線的確保就算成功，之後就只要朝死靈王（グロブ）進軍就行了。別管剩下的人蛇女妖，直接北上吧！突入城內後死靈王前面的闇之聖者（ダークセイント）會加以攻擊，最好防止敵人的回復魔法。接著擊破東西的人蛇女妖。打倒這地步的話大致障礙都解決了，只要再打倒敵人的兵馬和水兵部隊就完美無缺了。對付水兵部隊火系（ファイアー系）的魔法可以發揮絕大的威力噢。

Tactics 29

【魔劍之主、波西爾（魔劍の主・ボーゼル）】

在魔物帝國（ヴェルゼリア）的城內最深部，波西爾一直在等候獵物的到來。「光之女神（ルシリス）所挑選的人物有多厲害？真讓人期待……」現在，賭以人類存亡的戰爭就要開始了……



↑踏入魔物城的主人公們。

在闇中與帝王波西爾的最後決戰！！

進入後半的劇情後，和此劇情一樣兩層樓構造的地圖變多了。1樓配置直接攻擊很強、HP也很高的部隊，2樓配置直接攻擊雖弱但可遠距離攻擊的部隊。雖然希望從棘手的、可遠距離攻擊的2樓的部隊開始打倒，但莉娜（ルナ）以外不屬飛兵和特馬的部隊，只能利用樓梯爬上2樓。有些劇情中，樓梯的位置是設在必需打倒1樓的部隊才能到達的地方。這回的劇情正是那種麻煩的情況。只有地圖中央有樓梯，因此在到達那裡之前與1樓部隊的交戰是無法避免的。戰鬥期間會不斷受到遠距離攻擊。那麼，走怎樣的路線才是最安全的呢？



↑唯一能使用魔劍（アルハザード）的波西爾。

↑向波西爾報仇是霧風的使命。

↑決定世界命運的戰爭現在就要開始！

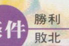
地圖配置時，配置於兩端的8部隊若站在原地不動就會成爲2樓部隊遠距離攻擊的目標。趕緊讓左右的部隊移動到中央就可能逃過。不過因爲2樓的部隊也會移動，結果後來還是會受到攻擊。

1	アークデーモン	レッサーデーモン
2	アークデーモン	レッサーデーモン
3	ダークスナイパー	バリスタ
4	ダークスナイパー	バリスタ
5	バハムート	ホワイトドラゴン
6	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
7	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
8	マスターディーノ	ボーンディーノ
9	マスターディーノ	ボーンディーノ
10	ダークセイント	狂信者
11	ダークセイント	狂信者
12	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
13	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
14	ザーヴェラー	ダークガード
15	ザーヴェラー	ダークガード
16	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
17	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
18	ダークスナイパー	バリスタ
19	ダークスナイパー	バリスタ
20	ラミア	ウルフマン
21	ラミア	ウルフマン
22	ダークスナイパー	バリスタ
23	ダークスナイパー	バリスタ
24		
25		

敵登場人物

波西爾（ボーゼル）	
職業	闇之王（ダークマスター）
傭兵	闇之守衛（ダークガード）





勝利　擊破波西爾（ボーゼル）
　　　斐琪亞（フェラキア）的毀滅

敗北　主人公死亡
　　　菲娜將軍（ファーナ）的妹妹安娜死亡

若受到1樓敵部隊和戰鬥中難以躲過的2樓部隊的攻擊，就會陷入困境。在最初的地圖配置時，將潔西卡（ジェシカ）等能使用魔法的部隊集中配置於左邊或右邊，劇情開始後，就讓能使用魔法的部隊以雷暴（サンダーストーム）或聖之火（ホーリーブレイズ）攻擊2樓單側的可攻擊部隊，其餘的部隊與攻擊中的部隊會合。同樣邊以魔法打倒2樓的部隊邊前進的話，因爲能時常以背向牆壁的狀態作戰，所以能夠順利地前進。若己方部隊的周圍敵人聚集到某個程度時就停止前進，留在一個地方反覆戰鬥吧！在能使用魔法的部隊之中，讓2支部隊專門擔任用回復魔法（ヒール）的回復工作，剩下的部隊從遠距離以魔法攻擊敵人。敵部隊會隨意地接近而來，所以能夠以最安全的方法將敵部隊一掃而光。此劇情的頭目波西爾（ボーゼル）等級有60之高，是非常可怕的對手。因爲他是魔族，所以神聖的魔法，聖之火有效，進行數回魔法攻擊後一齊以4～5支部隊加以直接攻擊吧！最後希望以主人公的聖劍（ラングリッサー）將其擊斃。



Tactics 30

【面具的背後（ビハインド・ザ・マスク）】

一行人正欲追擊逃走的阿特彌勒（アルテミュラー），但得到情報說再度進擊的巴洛魯王國軍（バーラル軍）正襲擊國境的村城鎮。主人公以人民的生命為優先考量，前往河岸的奈爾法鎮（ネルファス）。

打倒敵人守住水門！

此劇情敵人的數目很多，而且還必須守護水門。若想輕舉妄動就會敵人從左右繞進來而將水門破壞。也因為這樣，周密的戰略是必要的。

敵人物大致分為移動力優越的龍領主（ドラゴンロード）、戰將（ハイランダー）這類的職業，以及狙擊手（スナイパー）、大牧師（ハイプリースト）、大術士（アークメイジ）等間接攻擊的職業。

再者，敵人的攻擊戰略是路德副官（ルード副官）率領的部隊迎擊主人公的時候，龍領主這類的飛兵和騎兵就趁機迂迴破壞水門。

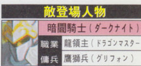

↑以複數人力對付暗闇騎士吧！

↑相容性較佳相合的話即使士兵很少也能獲勝噢。

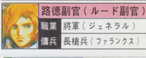

↑要保護水門的話就待在這個位置！

↑敵人的部隊很多，所以馬上就被包圍了。

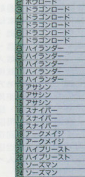
敵登場人物



暗闇騎士（ダークナイト）	
職業	龍領主（ドラゴンマスター）
傭兵	鷹獅兵（グリフォン）



路德副官（ルード副官）	
職業	將軍（ジェネラル）
傭兵	長槍兵（ファランクス）



1	ボウロード	アンゴラモラ
2	ボウロード	アンゴラモラ
3	ドラゴンロード	ハーピー
4	ドラゴンロード	ハーピー
5	ドラゴンロード	ハーピー
6	ドラゴンロード	フェアリー
7	ドラゴンロード	フェアリー
8	ハイランダー	ドラグーン
9	ハイランダー	ドラグーン
10	ハイランダー	ドラグーン
11	ハイランダー	ランサー
12	ハイランダー	ランサー
13	アサシン	ローグ
14	アサシン	ローグ
15	アサシン	ローグ
16	スナイパー	バリスタ
17	スナイパー	バリスタ
18	スナイパー	エルフ
19	アークメイジ	ソルジャー
20	アークメイジ	ソルジャー
21	ハイプリースト	クルセイダー
22	ハイプリースト	クルセイダー
23	ソーズマン	レギオン
24	ソーズマン	レギオン
25	ソーズマン	レギオン
26	アサシン	ローグ

條件
勝利 敵全滅
敗北 主人公死亡
水門被破壞



要獲勝的話，以其人之道還治其人之身就行了。

首先是人物配置的方法，將部隊分為攻擊路德副官們的部隊，以及攻擊迂迴而來的人物、保護水門的部隊吧！進行攻擊的成員呢，就以霧風、銀狼（シルバーウルフ）、魯因（ルイン）、琳法妮（リファニー）、蘇菲亞（ソフィア）、大魔法師潔西卡（ジェシカ）聖獸（ジュグラー）、迪奧斯（ディオス）的9支部隊來戰鬥吧！這樣仍然不放心的話，就再配置緹莉絲（ティアリス）或莉娜（ルナ）。剩下的人物負責水門的戒備。

這裡要以騎兵隊、飛兵這種具機動力的人物為守備的主力。然後邊以回復魔法回復體力；另一方面，得以攻擊魔法、雷暴（サンダーストーム）等可以全體攻擊的魔法來援護。這樣子水門的戒備就無懈可擊了吧。如果戰鬥還能分身的話，就調幾支部隊去協助正在攻擊路德副官們的部隊。這樣子做就能早點從防禦轉為攻擊。攻擊時的要點依舊是攻擊魔法。尤其像這樣複數敵人集結在一起時，雷暴等的全體攻擊魔法會很有用處。用魔法來攻擊，縱使職業相容性不佳，也可以多勝少。

Tactics 31

【兩人……】

暗闇騎士（ダークナイト）的眞正身份是那位行蹤不明的騎士・傑力爾（ジェリオール）。這個事實擾亂了主人公的心緒。甚至在他身上可以感覺到魔力。難道是被魔物帝國（ヴェルゼリア）……？這麼說來維爾塔王（ウィルダー王）也……



↑說服失敗。但是還有機會。

說服成功、避免無益的戰鬥吧！

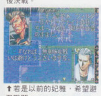
激戰之後打倒暗闇騎士的主人公，知道他的眞身份是騎士傑力爾後受到了衝擊……難道是魔物帝國！！在與傑力爾的戰鬥中感覺到魔力存在的主人公們，察覺到其背後的魔物帝國之存在。之前的戰爭全部都是他們一手設計的嗎？那個曾經很溫厚的巴洛魯王國（バーラル）維爾塔個性大變的原因是什麼爲了確認翻湧上來的一連串疑惑，耶士里德王國軍（エルスリード軍）要求謁見維爾塔王而開始進軍。舞台轉移到維爾塔王城前。不愧是王城，建造得非常堅固，不容易攻陷。而且守備這個地方的是妃雅公主（フレア），情況是最不利的。想和她交涉以回避戰鬥但是……

結果，與妃雅公主以外的敵部隊的戰鬥無法避免。



↑對巴洛魯王國而言一定是很大的損害……

↑主人公到達。與妃雅的最後決戰。



↑若是以前的妃雅，希望避免戰鬥。

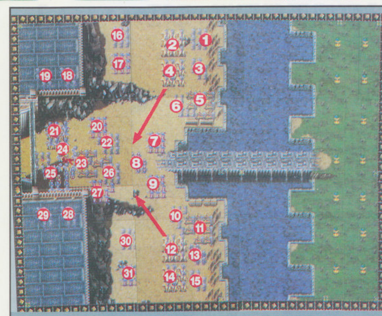
1	アークメイジ	ソルジャー
2	ハイランダー	ランサー
3	アークメイジ	ソルジャー
4	ハイランダー	ランサー
5	スナイパー	バリスタ
6	セイント	クルセイダー
7	ジェネラル	パイク
8	ハイプリースト	ガードマン
9	ジェネラル	パイク
10	セイント	クルセイダー
11	スナイパー	バリスタ
12	ハイランダー	ランサー
13	アークメイジ	ソルジャー
14	ハイランダー	ランサー
15	アークメイジ	ソルジャー
16	ソーズマン	インファントリー
17	ジェネラル	パイク
18	アークメイジ	ソルジャー
19	アークメイジ	ソルジャー
20	ジェネラル	パイク
21	ハイランダー	ドラグーン
22	ソーズマン	レギオン
23	スナイパー	バリスタ
24	ドラゴンロード	グリフォン
25	ハイランダー	ドラグーン
26	ソーズマン	レギオン
27	ジェネラル	パイク
28	アークメイジ	ソルジャー
29	アークメイジ	ソルジャー
30	ソーズマン	インファントリー
31	ジェネラル	パイク

敵登場人物

妃雅公主（フレア姫）

職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	レギオン

條件 勝利 擊破或說服妃雅（フレア）
敗北 主人公死亡



要如何到達妃雅公主（フレア）的身邊成了問題所在。敵部隊如此密集，幾乎沒有考慮戰略的餘地。只有渡過唯一的橋，以總戰力確保到妃雅公主那裡的通路。位在橋左右的弓兵的攻略就成了過關的關鍵。至於攻略方法，讓使用了防禦（プロテクション）魔法的飛兵部隊突入、同時以魔法展開攻擊是最理想的。這時候也別忘了以步兵、騎士部隊來援護魔導士部隊。在過橋後迎面的聖者（セイント）所使用的回復魔法很麻煩，但若能在第1回合使狙擊手（スナイパー）全滅的話就沒有任何問題。

只要能突破這裡就能輕鬆獲勝。密集的敵方大軍對魔術士部隊而言是絕佳的標的。使用幾次龍捲風（トルネード）、聖之火（ホーリーブレイズ）等攻擊魔法的話，應該能將大部份的敵部隊追打到快要全滅的地步。只要能確保到妃雅的經過路線，沒有必要繼續無益的戰鬥。地圖的南北尚有敵人的大部隊，但別管他們，讓主人公前進到妃雅公主之處吧！主人公的部隊接觸到妃雅公主後，即可通過此關。

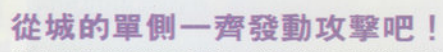
Tactics 32

【狂亂王維爾塔（狂亂王ウィルダー）】

設法突破妃雅公主（フレア）守護的巴洛魯城（バーラル）門的主人公們，終於突入了巴洛魯城內部。巴洛魯王國的維爾塔王是和傑力爾（ジェリオール）一樣受到了魔物帝國（ヴェルゼリア）的操縱嗎！？眞相即將揭曉……



↑已經不再是以前那個敦厚的國王了。

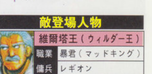


從城的單側一齊發動攻擊吧！

終於要與維爾塔王決戰。維爾塔王也和變為暗闇騎士（ダークナイト）的傑力爾一樣被魔物帝國所操縱吧！？若不是那樣的話，曾經很溫厚的維爾塔王性情大變就無法理解了……這一切等到到了國王那裡就會明白了。

此劇情是與至今交戰多次的巴洛爾王國的最終決戰。只要看地圖就明白，敵部隊的數目、等級都不是好對付的，要有相當的覺悟。那麼首先來看配置的方法，戰鬥的場所巴洛魯城是左右對稱的構造，敵部隊也是左右對稱地配置。從兩扇城門的哪一扇進攻並沒有什麼不同，但這次就決定從右側的門進攻吧！此劇情中登場的敵部隊決不會主動接近我方。

↑主人公想起過去與妃雅公主在一起的回憶。



敵登場人物

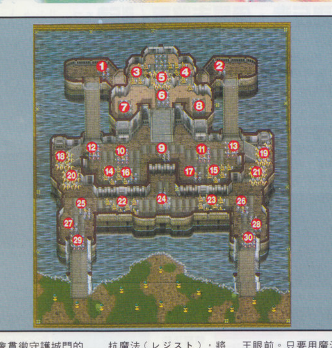
維爾塔王（ウィルダー王）	
職業	暴君（マッドキング）
傭兵	レギオン

1	アークメイジ	ソルジャー
2	アークメイジ	ソルジャー
3	スナイパー	バリスタ
4	スナイパー	バリスタ
5	ハイランダー	ランサー
6	ソーズマン	レギオン
7	アークメイジ	ソルジャー
8	アークメイジ	ソルジャー
9	ハイプリースト	ガードマン
10	ジェネラル	バイク
11	ジェネラル	バイク
12	ジェネラル	バイク
13	ジェネラル	バイク
14	スナイパー	バリスタ
15	スナイパー	バリスタ
16	アークメイジ	ソルジャー
17	アークメイジ	ソルジャー
18	ハイランダー	ランサー
19	ハイランダー	ランサー
20	ハイランダー	ランサー
21	ハイランダー	ランサー
22	スナイパー	バリスタ
23	スナイパー	バリスタ
24	アークメイジ	ソルジャー
25	アークメイジ	ソリジャー
26	アークメイジ	ソリジャー
27	セイント	クルセイダー
28	セイント	クルセイダー
29	ジェネラル	バイク
30	ジェネラル	バイク



↑巴洛魯的士兵遵照國王之命前來挑戰。

條件 勝利 擊破維爾塔王
敗北 主人公死亡



他們會貫徹守護城門的職責。右城門的最前面有等級 49 的將軍（ジェネラル）佈陣以待。以戰鬥的相容性來說，是會想以步兵打前鋒突入敵陣，但其背後配置著大術士（アークメイジ）和聖者（セイント）。魔法耐性低的步兵若連續受到大術士和賢者的魔法攻擊可能會被擊破。這裡就以莉娜為誘餌，對魔法耐性高的她施唸抵抗魔法（レジスト），將她配置在大術士、賢者的右側吧！敵人 2 支部隊會以魔法集中攻擊莉娜，但在這種狀態下根本不會受到多大損害。趁那時候以步兵部隊擊破將軍。雖然擊破將軍頗費工夫，只要將己方部隊往前集結，傭兵就能自然地到達大術士、賢者那裡，發動直接攻擊。突破這裡後應該就能順利地進軍到維爾塔王眼前。只要用魔法耐性高的人物對付維爾塔王附近的敵人，就可和維爾塔王照面。不過，這時候別忘了在維爾塔王前面的樓梯配置與地圖左側的部隊相抗衡的牽制部隊！對維爾塔王連續使用魔法，只要數個部隊一起攻擊應可將之擊破。

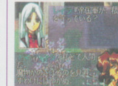
Tactics 33

【謀反者・伊曼克將軍（謀反者エマーリンク）】

維爾塔王（ウィルダー王）性情大變果然是魔物帝國（ヴェルゼリア）之故。現在拉弗爾（ラフェル）正被阿特彌勒（アルテミュラー）率領的魔族軍襲擊，而在那裡有位反魔族的伊曼克將軍（エマーリンク）。



↑第 8 回合時會有 5 支增援！



↑現在伊曼克也成了同伴了！

與伊曼克共同作戰！

伊曼克追擊阿特彌勒來到這裡，就在好不容易追到時卻被蟲使・癩蟲王（ラグ）阻擾，讓阿特彌勒給逃了。看到當時情況的主人公知道伊曼克已與帝國軍沒有牽連，便共同為了保護市民不受怪物侵襲而戰。敵人是在之前的劇情中讓己方吃足了苦頭的蟲使・癩蟲王。單看敵方部隊數似乎沒什麼，但戰鬥一開始就會知道並不是那樣。敵之魔法，尤其是全體魔法的火球（ファイヤーボール）是最大的煩惱。擬定戰略之後再開始吧！



↑市民的保護就交給暗闇騎士吧！

敵登場人物

蟲使・癩蟲王（ラグ）	
職業	吸血領主（バンパイアロード）
傭兵	吸血鬼（バンパイア）

己方登場人物

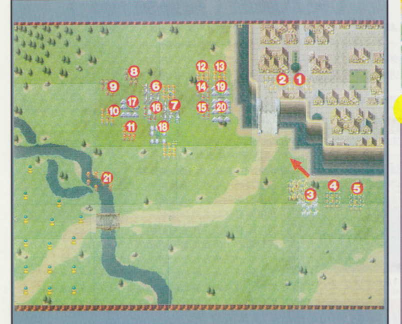
蕾菈（レイラ）
一般人
平民（シビリアン）

伊曼克將軍（エマーリンク）
騎士（ナイト）
長矛騎兵（ランサー）

暗闇騎士（ダークナイト）
龍主（ドラゴンマスター）
鷹獅兵（グリフォン）

1	一般人	シビリアン
2	一般人	シビリアン
3	ラゴンロード	グリフォン
4	ジェネラル	ファランクス
5	ジェネラル	ファランクス
6	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
7	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
8	ダークスナイパー	ダークエルフ
9	ダークスナイパー	ダークエルフ
10	リビングアーマー	バンパイア
11	レイス	ワイト
12	リビングアーマー	バンパイア
13	リビングアーマー	バンパイア
14	レイス	ワイト
15	レイス	ワイト
16	レイス	ワイト
17	マスターディーノ	ボーンディーノ
18	マスターディーノ	ボーンディーノ
19	マスターディーノ	ボーンディーノ
20	マスターディーノ	ボーンディーノ
21	レイス	ワイト
援	スフィンクス	バット
援	スフィンクス	バット
援	ザーヴェラ	ダークガード
援	マスターディーノ	ボーンディーノ
援	バハムート	ホワイトドラゴン

條件		
	勝利	擊破蟲使．獾蟲王（ラグ）
	敗北	主人公死亡
		NPC 全滅



把機動力優越的人物優先置於橋的附近吧！然後其部隊要與伊曼克（エマーリンク）的部隊會合，將欲進入城鎮的怪物治退。還有，渡過橋直接向右移動時敵人就會跟向那個人物。確認敵人跟過去後，就讓還能行動的部隊向伊曼克他們那邊移動！在與伊曼克完成會合前也許會遇到剛剛跟去的敵人。此時，最好先撤退，使敵人分開，再進行戰鬥。戰鬥是以直接攻擊爲主流，從其背後進行魔法、弓的間接攻擊會很有效果。若在這裡費了太多時間，就會進入生靈（レイス）、大魔導師（ザーヴェラー）的魔法效果範圍內。若是部隊複數集結的話就會受到很大的損害。爲了避免那樣，秘訣在於時常一點一點地後退或是前進來移動且部隊不要聚在一塊。再者，回合數超過 8 後蟲使．獾蟲王ラグ）會呼喚 5 支部隊來增援。在這之中白龍（ホワイトドラゴン）是相當厲害的強敵，以複數部隊來戰鬥吧！戰鬥進行一會兒後城內會有怪物侵入，不須因此而焦急。因爲暗闇騎士（ダークナイト）這位可靠的人會前來協助。城內的安危就包在他的身上吧！

Tactics 34

【突入魔城（魔城突入）】

阿特彌勒（アルテミュラー）被魔劍「アルハザード」選上成爲魔族之長。他坐在利古亞帝國（リグリア）的王座上等候著主人公的到來。『我不會逃走也不會躲藏。想打倒我的話就到這兒來吧！！』



↑用聖劍打碎他的邪心！！

聽見伊曼克將軍（エマーリンク）的吶喊！？

主人公們終於突入了利古亞城。然而城內卻一片寂靜。一旁的蘇菲亞（ソフィア）對隱藏不住疑惑的主人公説道：『不可以上當。周遭有魔族的跡象。』這時魔族軍劃破寂靜出現了。果眞只有與阿特彌勒決戰一途了嗎？即使是擔任利古亞帝國的元帥、迄今建立了無數功勳的阿特彌勒，好像也敵不過魔劍「阿爾哈煞特（アルハザード）」的魔力。不，説他是因爲心腹．菲娜（ファーナ）的死，內心被趁虛而入才比較正確吧？不管是哪個原因，目前阿特彌勒的行動應該不是出於他的本意。如果那是眞的，聽從潔西卡（ジェシカ）的話，藉聖劍（ラングリッサー）之力使阿特彌勒恢復正氣的話，應該就能避免無益的戰鬥吧？不管如何，若不能突破敵人的軍勢就到達不了阿特彌勒所在的王座。先決條件是打倒眼前的敵人！！



↑靜悄悄的城內。是什麼陷阱呢？



↑伊曼克的決心。到底結果是……



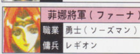
↑那傢伙所在的王座就在眼前了！！

1	ラミア	ウルフマン
2	ラミア	ウルフマン
3	ダークスナイパー	バリスタ
4	ダークスナイパー	バリスタ
5	スフィンクス	グレムリン
6	スフィンクス	グレムリン
7	マスターディーノ	ボーンディーノ
8	マスターディーノ	ボーンディーノ
9	アークデーモン	レッサーデーモン
10	アークデーモン	レッサーデーモン
11	ダークセイント	闇の使徒
12	ダークセイント	闇の使徒
13	レイス	ワイト
14	レイス	ワイト
15	バハムート	ホワイトドラゴン
16	バハムート	ホワイトドラゴン
17	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
18	アイアンゴーレム	ボーンゴーレム
19	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
20	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
21	リビングアーマー	ゾンビ
22	リビングアーマー	ゾンビ

敵登場人物

阿特彌勒（アルテミュラー）

職業	不明
傭兵	不明

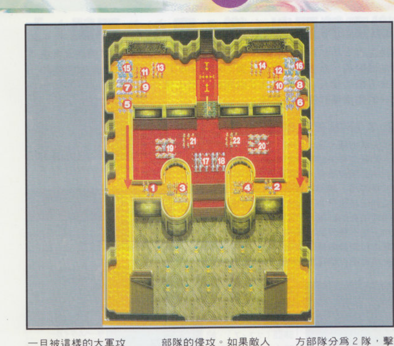


菲娜將軍（ファーナ）

職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	レギオン



條件
勝利　擊破阿特彌勒（アルテミュラー）
敗北　主人公死亡



一旦被這樣的大軍攻入，就算是曾經穿越過無數死亡危機的耶士里德王國（エルスリード）的精銳們，也會抵抗不住吧。在這不利的地圖中，為使己方的兵力有效發揮，除了靠牆壁的防禦作戰外別無他法。戰鬥開始後，首先爬上左邊或右邊的樓梯，利用狹窄的走廊限定敵部隊的進路吧！這樣就可以限制左右方人面獅身怪（フフィンクス）以外部隊的侵攻。如果敵人只能從兩個方向攻來，就算主人公們在數目上敵不過，也是能夠獲勝。擊破接近的敵人、體力逐漸變少就使用回復魔法，就這樣反覆地各個擊破，可以比較輕鬆地使敵攻擊部隊全滅。

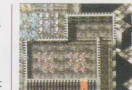
這種作戰方法終了時敵部隊數應該已減少至13，開始進軍吧！先將己方部隊分為2隊，擊破配置在2F左右的闇之狙擊手（ダークスナイパー）。直接前進就可一口氣到達菲娜將軍（ファーナ）那裡。

因為前面就是決定今後展開的重要地點，希望玩家實際玩看看。真能阻止魔物之王・波西爾（ボーゼル）的復活嗎！？

Tactics 35

【燃盡的野心（燃え盡きた野望）】

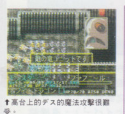
因混沌之神（カオス）而誕生的眞波西爾（眞ボーゼル）爲了混沌之神復活儀式的活祭品，命令魔將軍加艾魯（ガイエル）擄走主人公的愛人。一行人爲了迎救她、阻止混沌之神的復活便前往魔族之國。



↑敵傭兵白龍（ホワイトドラゴン）很棘手。

分爲 3 部隊有效率地進軍吧！！

首先請先看地圖。在此劇情，最初配置時可分爲 3 大部隊。配置在中央的部隊數最多，有 8 部隊；被左右牆壁遮住的部份各有 4 部隊。中央可以最早到達加艾魯那邊，敵部隊數也沒有很多，但相對地要完成的任務也很多。在此劇情，左右的部隊任務是輔助中央的部隊，可以不視爲是打倒加艾魯的戰力。在不會受到地圖中央的左右高台上的死之攻擊之位置與敵部隊交戰，阻止左右的敵部隊向中央移動吧！從這個劇情之後，成爲主人公愛人的人物［緹莉絲（ティアリス）、琳法妮（リファニー）、莉娜（ルナ）、蘇菲亞（ソフィア）、妃雅（フレア）其中一人］因爲被魔將軍加艾魯捉走而不存在。



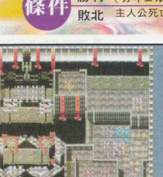
↑高台上的デス的魔法攻擊很難受。

↑加艾魯周圍的部隊等級比其他部隊高，要注意。

敵登場人物

加艾魯將軍（ガイエル）	
職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	レギオン

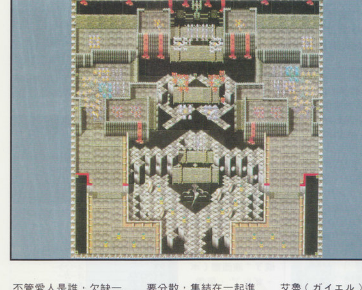
1	デーモンロード	レッサーデーモン
2	デーモンロード	レッサーデーモン
3	ラミア	ウルフマン
4	ラミア	ウルフマン
5	タロス	ボーンゴーレム
6	タロス	ボーンゴーレム
7	ベヒモス	サーベルタイガー
8	ベヒモス	サーベルタイガー
9	サイクロプス	オーガー
10	サイクロプス	オーガー
11	ベヒモス	ボーンティーノ
12	ベヒモス	ボーンティーノ
13	タロス	ボーンゴーレム
14	デーモンロード	レッサーデーモン
15	デーモンロード	レッサーデーモン
16	バンパイアロード	スケルトン
17	バンパイアロード	スケルトン
18	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
19	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
20	ファフニール	ホワイトドラゴン
21	ファフニール	ホワイトドラゴン
22	タロス	ボーンゴーレム
23	タロス	ボーンゴーレム
24	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
25	デュラハンロード	ベヒモスゾンビ
26	ロック	グレムリン
27	ロック	グレムリン
28	デス	ワイト
29	デス	ワイト
30	デス	ワイト
31	デス	ワイト



條件

勝利　擊破加艾魯將軍（ガイエル）

敗北　主人公死亡



不管愛人是誰，欠缺一位魔法使是很艱苦的。尤其這個劇情必須分爲3大部隊，所以配置時絕對不要忘了在所有部隊配置能使用回復魔法的人物。以打倒加艾魯爲目標的是中央的8個部隊。因此，中央就配置強悍的部隊吧！阿特彌勒（アルテミュラー）和菲娜將軍（ファーナ）讓他們轉職爲龍領主（ドラゴンロード），建議配置在中央。劇情開始後，中央的8部隊儘可能不要分散，集結在一起進軍吧！青銅巨人（タロス）、獨眼巨人（サイクロプス）這種部隊和槍兵性質相近，所以希望避免以騎兵攻擊。敵部隊的數目沒有那麼多，慎重地進攻的話應該不會很辛苦。爲了慎重起見，事先對最前線的部隊施與抵抗（レジスト）、防禦（プロテクション）等等防禦魔法的話，可以更安全地進軍。此劇情的頭目加艾魯（ガイエル）是等級69的勇士（ソーズマン），從戰鬥的相容性考量是騎兵部隊有利，但不要太介意那點，總之以多數的部隊來攻擊吧！可能的話當然希望用魔法來攻擊，但由於己方部隊會受到相當程度的損傷，還是以回復爲優先吧！突破這裡後終於要與眞波西爾（眞ボーゼル）決戰了！！

Tactics 36

【最終決戰】

主人公們渡過了諸多危機終於來到這裡。對於發揮了最後力量的"眞波西爾（眞ボーゼル），究竟有無獲勝的方法呢？



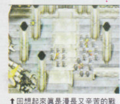
↑在打倒眞波西爾之前別鬆懈！



↑打倒頭目時等待著的結局究竟是？

最終頭目是名符其實的強敵！

將近 40 關長的劇情也剩下最後一關了。在這之前面臨了許多危機但都一一克服的你，此劇情應該也沒問題吧？回想起來，這場戰爭是起因於劇情 1 中浮遊城被利古亞帝國（リグリア）軍所奪，但因爲魔物帝國（ヴェルゼリア）軍的出現，曾經是那樣敵對的人們現在終也手牽手地並肩作戰了。連在此之前曾交戰多次利古亞帝國軍指揮官．伊曼克將軍（エマーリンク）現在也成爲同伴；還有，連伊曼克曾發誓效忠的主人公的敵手．帝國軍元帥阿特彌勒（アルテミュラー）也會成爲同伴。阿特彌勒一度被「魔劍（アルハザード）」所惑而變成了"波西爾（ボーゼル）"，但伊曼克使用「聖劍（ラングリッサー）將其救出，脫離魔劍的控制。此外，這把「聖劍」是主人公的伯父也就是魯因（ルイン）的父親．雷蒙多子爵（レイモンド）在天界將自己的生命注入「破邪之劍」而產生的。



↑回想起來眞是漫長又辛苦的戰鬥！



↑現在他也成了共同作戰的同伴！

1	デーモンロード	レッサーデーモン
2	デス	スペクター
3	デス	スペクター
4	サイクロプス	オーガー
5	サイクロプス	オーガー
6	サイクロプス	オーガー
7	サイクロプス	オーガー
8	ダークスナイパー	ウィッチ
9	デス	スペクター
10	タロス	ボーンゴーレム
11	タロス	ボーンゴーレム
12	タロス	ボーンゴーレム
13	ベヒモス	サーベルタイガー
14	ベヒモス	サーベルタイガー
15	ベヒモス	サーベルタイガー
16	ベヒモス	サーベルタイガー
17	ロック	グレムリン
18	ロック	グレムリン
19	ダークスナイパー	バリスタ
20	ラミア	ウルフマン
21	ラミア	ウルフマン
22	ラミア	ウルフマン
23	ラミア	ウルフマン
24	ファフニール	ホワイトドラゴン
25	サイクロプス	オーガー
26	ダークスナイパー	バリスタ
27	ファワニール	ホワイトドラゴン
28	デーモンロード	レッサーデーモン
29	デーモンロード	レッサーデーモン

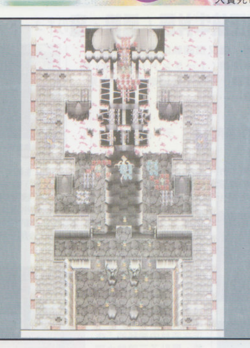
敵登場人物

眞波西爾（眞ボーゼル）	
職業	闇之王（ダークマスター）
傭兵	闇之守衛（ダークガード）

條件

勝利　在20回合以內擊破帕吾王子（バウル

敗北　主人公死亡
人質死亡



不愧是最後的劇情，戰略性變得相當強。縝密地思考如何調動指揮官、下達什麼樣的命令等等再前進吧！還有，戰略時，在戰鬥開始前知道使用魔法、特別是會用全體魔法的敵人物的位置是戰略重點。位置確認結束後，使用魔法耐性強的指揮官去打倒那些敵人。在指揮官可以成群移動的狀況下，可以派騎兵等機動力高的指揮官將剩下的敵人一網打盡吧！使用這個作戰方法的話，就能輕鬆地在20回合以內到達"波西爾（ボーゼル）"那裡。要去打倒使用魔法的敵人時若被複數的敵人包圍，就暫且折返吧！接著是個較花時間，但相當安全的對策。這方法與之前剛好相反——先去解決掉不使用魔法的敵人。這個戰略的秘訣是以騎兵等打倒前方的敵人，以其他人物打倒周圍的敵人，並以魔法進行援護攻擊吧！解決了大部份礙事的敵人後，再實施最初的對策。往前進就可看到頭目，他決不是單憑個人之力就能打倒。老話一句，團毆吧！

Tactics ？1

【森林中的正統牛丼屋（眞說・森のギュードン屋）】

隱瞞自己是路痴，偏又很固執的主人公帶領一行人前往多倫多男爵（トーランド）的宅邸。然而，一行人迷了路，不知不覺地走進了從未見過的森林的深處……

↑維力姆侯爵意外的敗北。非保護水晶不可……

即將揭露的迪哈德（ディハルト）的本性！！

救了被加艾魯將軍（ガイエル）追擊的比爾（ピエール）和琳法妮（リファニー）的主人公們，在前來查看情況的多倫多男爵的女兒莉娜（ルナ）的帶領下，平安地抵達了男爵的宅邸……原本應該是這樣。但由於沒方向感又很固執的主人公的主張，拉卡斯王國（ラーカス）獨立小隊大爲偏離了目的地，迷路而誤入了連莉娜都不知道的森林中。即使那樣但因爲主人公仍死不承認錯誤，於是一行人亂成一團。

↑這樣的傢伙當主人公好嗎？

就在同一時間，利古亞帝國（リグリア）三位首腦人物阿特彌勒（アルテミュラー）、菲娜將軍（ファーナ）、波爾茲將軍（ボルツ），正在森林中神秘的「牛丼」屋點了三碗特大碗的飯。受到從森林中漂來的香味吸引，主人公一行人往「牛丼」屋走去。終於到了與阿特彌勒決戰的時候了嗎！？還是……？隱藏劇情的第1砲就是這個「眞說・森林中的牛丼屋」！從劇情設定也能明白，

↑已經沒有時間了。大家快走！快走！

己方登場人物

店長	
職業	一般人
傭兵	無

攬客服務生	
職業	一般人
傭兵	無

敵方登場人物



阿特彌勒（アルテミュラー）	
職業	勇士（ソーズマン）
傭兵	無

菲娜將軍（ファーナ）	
職業	鬥劍士（グラディエーター）
傭兵	無

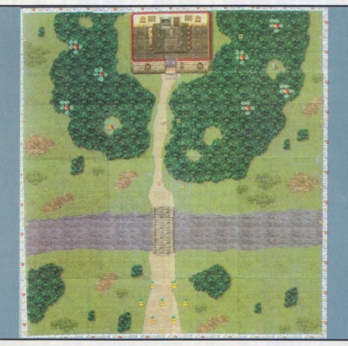
波爾茲將軍（ボルツ）	
職業	勇士
傭兵	無

加艾魯將軍（ガイエル）	
職業	勇士
傭兵	無

1	ゲルギャザー	ゲル
2	ゲルギャザー	ゲル
3	ゲルギャザー	ゲル
4	ゲルギャザー	ゲル
5	ゲルギャザー	ゲル
6	ゲルギャザー	ゲル
7	ゲルギャザー	ゲル
8	ゲルギャザー	ゲル



條件
勝利　我方全員進入牛丼屋內的右邊
敗北　PC 不可有任何人死亡
20T 以內不點飯



解決了劇情 4 時，若滿足了某個條件就能造訪這個劇情。條件本身並不是很難，所以自己去探索看看吧！
此劇情的目的只有一個，就是走到「牛丼（ギュウドン）」屋飽嘗「牛肉蓋飯」而已。據在橋另一邊的攬客服務生所言，這座森林被稱爲「死靈森林」，好像有怪物出現。但是登場的敵人只有 10 個史萊姆怪（ゲルギャザー）而已，而且敵人的等級只有 10 。說明白點就是沒有任何戰略或什麼的。若從開始位置以高速模式衝過通到「牛丼」屋的道路，幾乎沒有必要與敵人戰鬥。即使有人接觸到敵人，因敵部隊的 MV 只有 10 ，應該能夠輕鬆地採取回避行動。讓主人公前進到店內右端，全員平安進入「牛丼屋」的話，劇情過關就在眼前了。「牛丼」的價格一碗 250P 是有點貴，但吃了飯的人物可以看到些微的變化哦。之後就請盡情地欣賞主人公們像說相聲般的會話吧。與劇情過關雖無直接關係，但若威脅攬客服務生就會發生戰鬥事件。贏得這戰鬥的話……

Tactics 2

【歷代的英雄們（歷代の英雄たち）】

奇鹿族（シカ族）的大酋長贈予超越時空之石。看到石子的主人公，心中突然湧起思念之情。石頭放射出耀眼的光芒，一清醒，主人公們已站在陌生土地上……

↑拒絕娜姆制止的雷丁！

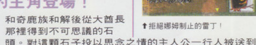
夢幻模擬戰歷代的主角登場！



↑因奇鹿族贈予的石頭而到了未知的土地。



↑雖是時空的夾縫，但是這個劇情的舞台。



和奇鹿族和解後從大酋長那裡得到不可思議的石頭。對這顆石子投以思念之情的主人公一行人被送到一塊陌生土地。這裡是時空的夾縫，實際上不存在的土地。在那裡等候著主人公們的竟然是＂夢幻模擬戰＂歷代的主角們。於是，爭奪夢幻模擬戰真正主角寶座的戰鬥就要開始了……

這個劇情不須要偉大的攻略。以登場的雷丁（レディン）、艾爾文（エルウィン）爲首的令人懷念的人物們，其等級在 28 ～ 33 之間。絕對不會很強，所以即使是沒有比爾（ピエール）、奇帕特（ギルバード）的己方部隊也足以應付。而且對手才各 3 部隊，而己方有 5 個部隊。數目上也是有利的。劇情一開始，過去的主角們會開始爭論。雖然娜牡（ナーム）和克莉絲（クリス）在一旁制止，但雷丁仍然堅持主角寶座。相反地，艾爾文受到雪莉（シェリー）和莉雅娜（リアナ）的支持而向雷文挑戰。這次的主人公則在一旁觀看著對比的兩者的爭論。敵的兩軍移動到地圖中央，戰鬥開始。能夠突然看到兩軍的大將的戰鬥場面。攻擊力、防禦力都旗鼓相當。戰鬥一進一退地反複著，不久，在一旁起哄的主人公也被捲入爭奪主角寶座之戰。

敵登場人物

人物	職業	傭兵
雷丁（レディン）	勇士（ソーズマン）	レギオン
克莉絲（クリス）	大牧師（ハイプリースト）	十字軍戰士（クルセイダー）
雪莉（シェリー）	龍領主（ドラゴンロード）	翼女（ハーピー）
艾爾文（エルウィン）	勇士	士兵（ソルジャー）
娜姆（ナーム）	戰將（ハイランダー）	光之騎兵（トルーパー）
莉雅娜（リアナ）	大牧師	十字軍戰士

條件
勝利 擊破雷丁及艾爾文
敗北 主人公死亡

開始時先回答：それは氣のせいだ

寶物選擇：先答：生けの儀式，再答はい，最後答：己の血，便可得到血の盟約。如果答聖獸，便可得到龍王の杖。



答話時選：もてない男のひがみか？
正確解答為
①カルザス
②アルハザードと共に消滅
③ランス
④ベルンハルト
⑤補助魔法ができた
⑥レディンと結婚した

全回答正確並過關後，可得到勇者的秘石。

眞正有意思的戰鬥從此處開始。總之，在兩軍爭論時讓己方部隊移動到主人公的周圍。將莉娜（ルナ）和琳法妮（リファニー）配置於前方，緹莉絲（ティアリス）和蘇菲亞（ソフィア）置於其後。雷丁（レディン）、艾爾文（エルウィン）的兩軍接近過來時，將莉娜、主人公、琳法妮的各部隊的陣形變爲一橫列。讓這 3 部隊負負戰鬥的前線，後方的 2 部隊專心致力於回復魔法（ヒール）和攻擊魔法。特別是讓蘇菲亞每回合都使用回復吧！但戰鬥準備時擁有的魔力草的數目一定要確認！在 3 個以下時，別猶豫，先買足比較安全。戰鬥時有必要特別注意的還是 I II 代的兩位主角，雖不會對己方施用誇張的魔法攻擊，但是等級比己方高一些。因其中一人是騎兵部隊，因此槍兵比爾（ピエール）不在眞是痛苦。能與騎兵部隊戰鬥的只有主人公和莉娜，所以最好避免以蘇妮亞攻擊原本的兩位主角。戰敗的話當然遊戲就會結束，若是戰勝的話就能保住主角的寶座，回歸至原來的故事。

Tactics? 3

【男人的美學與女王（男の美學と女王様）】

雖然已決定前往魔物城（ヴェルゼリア城），但主人公掛念在與斐琪亞（フェラキア）戰鬥方熾時偶然獲得的陶俑（ハニワ）的去向。因此，若無其事地將同伴導向陶俑飛走的方向……

難道！這就是傳聞中的「超兄貴」？

一眼就看出這個人物是誰的人可見相當喜歡「兄貴」。沒錯，這個人物就是在 PCE 中成為話題的、風格很獨特的遊戲「超兄貴」中的人物。這裡就為不知道「超兄貴」的人介紹一下那是什麼遊戲吧！這個遊戲就是一個接一個地將出現的敵人打倒的「橫捲動射擊遊戲」。不過，這不是一般的 STG。從己機到敵人那邊為止，所有的人物都是像健美先生般肌肉發達的男子。由於人物非常獨特、具有衝擊性，因而至今仍保有不可動搖的人氣。最近為回應這些死心踏地的「超兄貴」迷的期待，在 SS 中還出了續篇。



↑這句話正是「超兄貴」的世界。



↑被擊敗時的所説的話和平常不一樣。

↑第 10 回合時會有 4 人前來支援！



↑地板上有著奇怪的「別打開」的文字。

敵登場人物

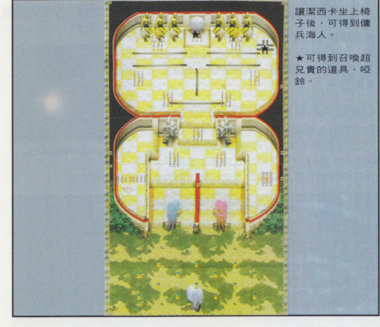
薩姆索（サムソン）	
職業	帝王（エンペラー）
傭兵	海人（うみにん）

巴冷（バラン）	
職業	帝王
傭兵	海人

阿多（アドン）	
職業	帝王
傭兵	海人

1	兄貴	うみにん
2	兄貴	うみにん
3	兄貴	うみにん
4	兄貴	うみにん
5	兄貴	うみにん
6	兄貴	うみにん
7	兄貴	うみにん
8	兄貴	うみにん
9	兄貴	うみにん
10	兄貴	うみにん
11	兄貴	うみにん
援	兄貴	うみにん
援	兄貴	うみにん
援	兄貴	うみにん
援	兄貴	うみにん

條件		
	勝利	秘密
	敗北	主人公死亡 PC的某位女性死亡



讓潔西卡坐上椅子後，可得到傭兵海人。

★可得到召喚超兄貴的道具・啞鈴。

此劇情與正篇「夢幻模擬III」毫無關係。但並非因爲這樣戰敗就無所謂。沒通過此關的話就無法回到正篇。但是因爲人物都很獨特，所以希望務必到此劇情來玩玩。

登場的敵人都是兄貴。兄貴會率領傭兵海人（うみにん）與我戰鬥。附帶一提，這個海人是附在己機周邊的機能。此外，指令選擇游標在這一方面也已化作海人。

如以上所述，在「超兄貴」的世界，與海人的關係是切也切不斷的。頭目級的存在--薩姆索（サムソン）、巴冷（バラン）、阿多（アドン）暫時不會攻來，只對部下下命令自己在旁聲援而已。這個劇情並不是打倒了包含頭目在內的所有敵人就算過關。勝利條件只寫著「秘密（ないしょ）」所以玩家並不知情，但要過關只要滿足某個條件、將"旗子（フラグ）"立起來就行了。所謂的某條件是……所謂的"旗子"是……接下來就由玩家親自去探索吧！怎麼樣都還是不知道的人就請仔～細地看看左頁的照片。特別是左下的照片…！

Tactics ? 4

【最強的敵人】

條件	
勝利	擊破阿特彌勒
敗北	同伴中有人死亡

主人公們解救了阿特彌勒（アルテミュラー）、將魔劍（アルハザード）封印住。那時候主人公接受了阿特彌勒一項挑戰，那就是彼此竭盡全力較量能力……



↑由猛鷹騎士去打倒城壁的弓兵。

以最強的敵人們爲對手試試自己的能力！！

以前所打倒的強敵連死亡的人全部登場。以全部 27 支部隊爲對手試試自己部隊的能力吧！此劇情採用特別的規則。最初己方只有 7 支部隊，每打倒特定的敵人就解放 2 支部隊。敵方的大將是阿特彌勒！！



DATA FILE

資料寶庫



Data【武器】

名稱	價格	能力	說明
刀（ナイフ）	40	AT+1	旅人愛用的護身武器。體積小、易攜帶，但攻擊力不高。
左手短劍（マインゴーシュ）	160	AT+1 DF+1	防禦之力強於攻擊之力的特殊短劍。不易使用。
長劍（ロングソード）	1220	AT+4	單手用的長劍。易使用、價錢合理，不論是初學者或上級者都可使用。堪稱最通俗的劍。
巨劍（グレードソード）	1800	AT+5	兩手用的長劍。劍身寬、有重量，可將對手連同鎧甲一起粉碎。
幻之劍（ミスリルソード）	2500	AT+6	以特殊合金製成的劍。就不具魔力的劍而言，此劍的威力堪稱第一。
冰之刀（アイスブレード）	3100	AT+6	魔法刀。可使被斬的對手結凍。刀身以不溶之冰打造而成，帶有冷冽的冰氣。
雷神劍	3100	AT+6	劍身具有雷氣。因封印有雷神之力而可呼喚雷。
血之魔劍（フルンチング）	4000	AT+7	劍刃塗毒，以血冶鍊而成的魔劍。輕創對手，就可使其喪命。
英雄之劍（グラム）	4100	AT+6	劍鋒銳利到可以斬鋼斷鐵。對龍屬性的敵人有效。可將身覆硬鱗的巨龍一刀兩斷。
草薙劍（草なぎの劍）	4800	AT+8	東洋王族的三大神器之一。據説是生自巨大的 8 頭蛇的尾巴。

若無有利於戰鬥的武器、道具和魔法，就會陷入苦戰。務必參考這裡所載的資料，視狀況加以活用。

名稱 / 價格	能力	說明
破邪劍（破邪の劍）	AT+7	傳說中的劍匠爲封印邪惡者而鑄的聖劍。以罕見金屬打造而成。
聖劍（ラングリッサー）	AT+7 DF+1	吉克哈爾多王（ジークハルト王）將自己的靈魂貫進破邪之劍而成的聖劍。受光之女神（ルシリス）護佑，與闇之魔劍相對抗。具有 DF ＋1・耐魔法的效果。
斧頭（手おの） 400	AT+4	單手用的小型斧。大小適中、易使用，常被用於狩獵。也可用來投擲。
戰斧（バトルアックス） 2250	AT+7 MV-2	握柄極長的雙刃巨斧。適合用於戰鬥。攻擊力高但稍重。
幻之斧（ミスリルアックス） 3800	AT+7	用特殊金屬製成的斧頭。雖然體積大，但容易使用。
羅馬短劍（グラディウス） 200	AT+2	單手用的短劍。易使用、價格便宜，且具有不錯的攻擊力。
馬來刀（クリス） 400	AT+3	短刀。用隕鐵打造，刀鋒銳利。因刀身呈波狀而具有極強的殺傷力。刀面的雕刻極美。
苦無 800	AT+4	暗器。特別適合忍者使用。除了護身用，還可用來爬牆、攀壁。也可用於投擲。
竹槍 210	AT+3	用竹子製成的矛。重量輕、易使用、價格便宜。
鐵槍（鐵の槍） 1450	AT+4	以堅固的鋼鐵打造而成的矛。因材料是鋼鐵，所以貫穿力與破壞力大增，適用於突擊騎兵。

名稱	價格	能力	說明
三叉戟（トライデント）	1600	AT+5	附有 3 片矛狀刃的三叉矛。使用方法簡單且殺傷力大。
游擊之矛（パルチザン）	2600	AT+6	改良自三叉戟，附有寬矛頭的長槍。矛頭的裝飾極美。
斬風槍（風切りの槍）	4060	AT+7	因重量輕、槍尖奇利無比而獲斬風之名的魔槍。可賜予使用者操縱風的能力。
棍棒（こん棒）	230	AT+3	相當原始的打擊武器。雖然只是木頭加工製成的武器，但威力不容輕侮。
連枷（フレイル）	950	AT+4	鎚矛類的武器。在長柄尖端以鎖鍊綁球。威力大、命中率高，但不易使用。
流星鎚（モーニングスター）	1600	AT+5	鎚矛類的武器。球狀的柄頭附有長刺，破壞力大增。縱使對手身穿鎧甲，也可將之粉碎。對重裝備的戰士也有效。
幻之鎚（ミスリルハンマー）	2800	AT+6	以特殊合金製成的巨鎚。輕且堅固，破壞力無法計量。
怪力神之棒（ダグザのこん棒）	4000	AT+7	怪力之神（ダグザ）所用的棍棒。重量重、體積大，一般人根本拿不動。
弁慶之刀（ベンケイグレイブ）	5000	AT+8	據說是東洋神官戰士・弁慶（ベンケイ）愛用的闊刀。施有衰弱之咒。
檜之杖（ひのきの杖）	80	AT+1 射程 +1	以扁柏製成的杖。雖然當作武器的效果不大，但可提高魔力。
職杖（スタッフ）	400	射程 +3 知力 +5	不僅可當作魔法使的護身武器，還有助於咒文吟唱時的精神集中。

名稱 / 價格	能力	說明
權杖(ワンド) 100	射程 +3 魔法抵抗 +5 知力 +10	一流魔法使所持有的權杖。施有耐魔之咒。
水晶之杖(クリスタルロッド) 2850	AT+1 知力 +10 射程 +4	杖的前端嵌有魔力水晶，可使術者的魔法效果增加。
水晶護物(クリスタルアンク) 2880	D 修正 +5	以水晶製成的十字避邪物。偶而會發動防禦 1(プロテクション 1)。部隊全員耐魔法。
魔力之杖(ウイザードロッド) 4400	AT+1	大魔法師所用的權杖。射程＋5・智力＋10・魔法抵抗＋5。
冰之杖(氷の杖) 6400	AT+1	釋放冷氣的魔法之杖。毋須集中精神就可發動冰凍魔法(フリーズ)。射程＋5・智力＋10・魔法抵抗＋5。
生命之杖(生命の杖) 7200	AT+1	充滿生命之力的杖。毋須集中精神就可治療傷者。射程＋5・智力＋10・魔法抵抗＋5。
木之弓(木の弓) 550	AT+1	用橡樹製成的短弓。體積小、易攜帶，但欠缺破壞力。
短弓(ショートボウ) 800	AT+2	使用橡樹和羊角製成的短弓。雖然體積不大，但強度、彈性俱優。
長弓(ロングボウ) 1450	AT+3	用櫟樹製成的長弓。兼具破壞力與貫穿力，但需要相當的訓練才能運用自如。
十字弓(クロスボウ) 1650	AT+4	將弓固定在弩箙上的武器。只要扣槍機，就可射擊。用捲動機拉弓，具有強大的破壞力。
精靈之弓(エルブンボウ) 2200	AT+4 知力 +5	森林守衛所用的長弓。受到森林精靈的護佑，可將對手送入無聲的世界。發動沉默魔法(ミュート)。

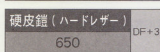
名稱	價格	能力	說明
魔法之弓（ハディング）	3400		魔法之弓。平常可放在手中，但一拉滿就會變大。不過，破壞力不強。
催眠之弓（まどろみの弓）	3200	AT+5	據說這是掌管黑夜的女神用於讓人們安靜的弓，被這把魔弓的箭命中，會受強烈的睡意所襲。發動催眠魔法（スリープ）。
十六夜	2650	AT+6	在陰曆十六日的月夜鑄成的東洋刀。重量輕但鋒利，具有極強的殺傷力。
菊一文字	4800	AT+7	以"菊"為名的東洋刀。柄腳刻著"菊"這個字。完成度頗高，被譽為名刀。
虎撤	9200	AT+9	東洋刀匠・虎撤所鑄的名刀。鑄造精細，刀鋒非常銳利。有許多相關的傳說。偶而會發動攻擊1（アタック1）。
正宗	11000	AT+10	東洋名匠・正宗所造的名刀。銳利到可一刀斬斷鋼製頭盔。偶而會發動防禦1（プロテクション1）。
騎槍（ランス）	3200	AT+7	在馬上使用的騎兵之矛。主要是用來讓對手墜馬，不過，拼命一擊具有貫穿鎧甲的威力。
幻之騎槍（ミスリルランス）	4800	AT+8	用特殊合金鑄成的魔法騎槍。比一般的騎槍更輕、更堅固、更富貫穿力。
龍騎士騎槍（龍騎士の騎槍）	6400	AT+9	龍騎士所用的騎槍。比在馬上使用的騎槍更輕，但具有強大的貫穿力與破壞力。




Data【鎧】

名稱	價格	能力	說明
布服（布の服）	80	DF+1	因為只是普通的衣服，所以當作防具的效果不大。不過，聊勝於無。

名稱	價格	能力	說明
皮鎧（革鎧）	330	DF+2	以鞣皮製成的鎧。雖然防禦力不高，但具有相當的機動性。
鎖子甲（チェインメイル）	1450	DF+4 MV-1	編製鎖鍊而成的鎧。比鎖金甲輕、易活動且防禦力高，受戰士愛用。
鎖金甲（プレートアーマー）	2750	DF+6 MV-2	打造銅板製成的全身鎧。防禦力高，但欠缺機動性。
銀鎧（シルバーアーマー）	3100	DF+6 MV-1	特殊合金製成的全身鎧。活用銀比銅輕的特性，確保某程度的機動性。稍具魔法防禦效果。
騎士之鎧（ナイトプレート）	3400	DF+7 MV-2	正式的騎士可以裝備的全身鎧。兼具鎧甲的機能與美感。
神秘之鎧（オーラープレート）	5000	DF+7	具有強化裝備者本身的氣、守護裝備者的機能。比一般的全身鎧輕盈且具有極高的防禦力。
大地之鎧（大地の鎧）	2000	DF+4	據説是大地母神賜予其信徒的聖之鎧。裝備者可受到大地母神的庇佑，獲得抵抗魔法的耐性。
胸鎧（ブレストプレート）	2500	DF+5 MV-1	在胸部附加板金的鎧甲。雖然比鎖子甲重，但防禦力很高。
龍之鎧（ドラゴンスケイル）	2800	DF+5	用龍鱗製成的鎧甲。比銅輕且具高度的衝擊吸收力，但材料稀有，數量非常少。耐火。
武者鎧	3000	DF+6 MV-1	東洋戰士所穿的鎧甲。重量輕、防禦力高、裝飾漂亮，可説是兼具實用與美觀的藝術品。
硬皮鎧（ハードレザー）	650	DF+3	反覆編織鞣皮製成的鎧甲。雖然有點重，但強度一流。





名稱 / 價格	能力	說明
黑衣裝 800	DF+4	東洋忍者所穿的特殊服裝。重視機動性，富有防禦力。
長袍(ローブ) 160	DF+1	魔法師所剛的長袍。重量輕、質感好。可守護術者免受敵人的魔法攻擊，但效果不大。施有保護之咒。
幻之袍(ミラージュローブ) 850	DF+2	釋放神秘之氣的魔法之袍。藉魔法之力提高防禦力且具有抵禦魔法的耐性。
魔法比基尼(マジカルビキニ) 800	DF+1	能夠抵禦所有魔法的神秘比基尼。可發動抵抗魔法(レジスト)。

Data【盾】

名稱 / 價格	能力	說明
迷你盾(スモールシールド) 130	DF+1	在木板邊邊用鋼鐵加以補強的小型盾。價格便宜，但防禦效果不大。
圓盾(バックラー) 250	DF+2	用木板製成的圓型盾。防禦力低，但容易使用，可以防禦某程度的攻擊。
巨盾(ラージシールド) 630	DF+3	因大型化而具有頗高的防禦效果。廣受戰士愛用。力氣不足的人無法使用。
附刀護手(パタ) 720	AT+2 DF+2	附有雙刃劍的特殊鐵製護手。雖然兼具攻防效果，但必須熟練才能運用自如。
龍之盾(ドラゴンシールド) 800	DF+3	以龍鱗製成的盾。重量輕、耐用、易使用，但材料貴重，不易入手。耐火。
護身臂環(守りの腕輪) 950	DF+3	刻有守護秘文的臂環。一裝備，就可受到神秘的庇護。

力之臂環（力の腕輪）	AT+1 DF+2	刻有守護秘文的臂環。一裝備，就可受到神秘的庇護。可以發動回復1（ヒール1）。
1150		
奇蹟臂環（奇跡の腕輪）	DF+2	刻有奇蹟秘文的臂環。一裝備，就可受到神秘的庇護。可以發動攻擊1（アタック1）。必殺一擊率上升。
1150		
魔力之盾（マジックシールド）	DF+3	施有保護咒文的魔法之盾。武器攻擊的防禦力極高。
1000		

Data【兜】

髮帶（ヘアバンド）		裝飾品。雖然不具防具的效果，但可使精神鎮定。
30		
皮帽（革の帽子）	DF+1	用鞣皮製成的帽子。防禦效果低，但沒魚，蝦也好，不是嗎？
80		
頭冠（ティアラ）	MP+5	銀製的頭冠。附加抵禦魔法的魔力。可以提高裝備者的精神力。具有耐魔法的效果。
400		
飾環（サークレット）	DF+1 MP+5	在額頭部份嵌有水晶的飾環。隱藏有強大的魔力，魔法效果比頭冠高。具有耐魔法的效果。
2250		
王冠（クラウン）	A 修正 +2 D 修正 +2	用許多寶石裝飾的黃金王冠。具有統治人們的魔力。也可說是漂亮的藝術品。
3200		
忍者頭巾（忍び頭巾）	DF+3	東洋忍者所戴的頭巾。不僅可隱藏臉部，還能守護頭部。防禦力高。
800		
護面盔（サレット）	DF+2	後頭部像尾巴一樣長的頭盔。構造重在守護頭部，雖然下顎的部份突出，但機能性高。
400		

名稱 / 價格	效果	說明
開閉式頭盔（アーメット） 750	DF+3	覆蓋頭部、臉部的頭盔。防禦效果好但重量過重、視線也欠佳。
幻之盔（ミスリルヘルム） 950	DF+3	用特殊合金製成的頭盔。耐武器攻擊，對魔法的防禦力極備。具有耐魔法的效果。

Data【其他】

名稱 / 價格	效果	說明
魔力之環（マジックサークル） 550	知力 +5	古代魔法文明時代所使用的垂飾，雕刻有魔法陣。可對敵魔法製造強力的結界。部隊全員耐魔法。
十字架（クロス） 250	D 修正 +2	受到神的祝福的神聖十字架。持有者的部隊可以獲得神的庇佑。毋須集中精神就可使用死靈之敵（ターンアンデッド）。
護腿（レッグガーター） 70	DF+1	用鞣皮製成的護脛具。保護腿部。
水晶（オーブ） 1800	MP 最大值增加 3/2 倍	可使持有者魔力大增的神秘水晶。可說是魔法使的寶貝。
火之水晶（炎のオーブ） 2150	射程 +1 MP 最大值增加 3/2 倍	內部宿有不熄之火的神秘水晶。不僅可使持有者的魔力大增，還可提高火的耐性。
項鍊（ネックレス） 800		具有吸引之力的神秘飾品。一戴上，就可雇用 8 位傭兵。
護身符（アミュレット） 650	部隊全員耐魔法效果	施有不受災害之咒的護符。毋須集中精神就可使用抵抗魔法（レジスト）。
黃金臂環（ドラウニプル） 3200	DF+3	矮人兄弟所造的黃金臂環。據說，每晚可產生 8 個同樣的臂環。

名稱 / 價格	效果	說明
守護之戒（プロテクトリング） 1000	D 修正 +8	刻有守護秘文的戒指。可獲得神秘的守護。毋須集中精神就可使用防禦 2（プロテクション 2）。
力之戒（パワーリング） 1000	A 修正 +8	刻有力之秘文的戒指。可獲得爆發性的攻擊力。毋須集中精神就可使用攻擊 2（アタック 2）。
小人王之戒（ラウリングの指輪） 1650	HP+30	小人王（ラウリン）所持的戒指。據說，可賜予持有者無限之力。
脛甲（グリーブ） 240	DF+2	用板金製成的靴子。可使身體免受攻擊。具有很高的防禦效果。
速度之靴（スピードブーツ） 2000	MV+4（部隊全員）	不可思議的魔法之靴。一穿上，移動力就會增加。
雷神力帶（メギンギョルス） 2700	強度上升 10%	據說是雷神所用的勒腰帶。只要繫緊，力量就會增加。可讓使用者將潛力發揮到極限。偶而會發動攻擊 1（アタック 1）。

Data【道具】

名稱 / 價格	效果	說明
魔力草 100	MP 回復 15	棲息在陰暗洞窟的神秘植物。宿有魔力的葉子會綻放微光。
秘石（ルーンストーン） 100000		刻有古代文字的神秘石子。文字意義不明。裝備的話，會……？
神酒（ネクタル） 8000		據說是奧林匹斯山的眾神所飲用的神酒，飲用者可獲得永恆之命。在遊戲中，一飲用，等級就會上升 1。
仙品（アンブローシア） 7500		相傳是奧林匹斯山的眾神所食用的香甜果實，食用者可獲得永恆之命 。在遊戲中，一食用，可雇用的傭兵數會增加 1。

道具	效果	說明
武勇之種（武勇の種） 7500	6000 攻擊修正+1	含有振奮心靈、喚醒勇氣的成分。
氣力之葉（氣力の葉） 7500	6000 防禦修正+1	生長在山巔附近的植物。據說，將葉子部分的提煉液含在口中，可以提升集中力。
智慧之果（知恵の實） 5800	4870 知力+1	長在天界，只有神明可以食用的黃金蘋果。據說，果中包含許多自太古流傳下來的知識。
力之果（力の實） 5800	4870 力+1	棲息在南方的巨木的果實。含有增強力氣的成分。
體力之果（體力の實） 5800	4870 體力+1	摘自祭拜大地女神的神官們所崇敬的神木。據說，一食用，身體就會變強壯。
護身之果（まもりの實） 5800	4870 防禦力+1	因被施魔法而具有魔力。食用時，回避危險的能力會增加。勇者都會持有這種果實。
土之秘文（土のルーン） 10000		擁有大地之神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加步兵屬性的職業。
風之秘文（風のルーン） 10000		擁有風神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加騎兵屬性的職業。
光之秘文（光のルーン） 10000		擁有光神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加神官屬性的職業。
天空之秘文（天空のルーン） 10000		擁有天空之神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加飛行屬性的職業。
水之秘文（水のルーン） 10000		擁有水神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加水兵屬性的職業。

名稱	價格	說明
雷之秘文（雷のルーン）	10000	擁有雷神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加槍兵屬性的職業。
森之秘文（森のルーン）	10000	擁有森林之神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加弓兵屬性的職業。
火之秘文（炎のルーン）	10000	擁有火神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加魔步屬性的職業。
死之秘文（ゴーストルーン）	10000	擁有死神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加靈屬性的職業。
龍之秘文（ドラゴンルーン）	10000	封印古代飛龍之力的秘文。給予主人公的話，會追加龍屬性的職業。
闇之秘文（デーモンルーン）	10000	擁有闇神庇佑的秘文。給予主人公的話，會追加魔族屬性的職業。
勇者秘石（勇者の秘石）	10000	勇者皆會持有的傳説秘石。據説，可使高級戰士的潛力發揮到極限。
騎士徽章（騎士の紋章）	10000	榮升爲正式騎士就可獲得此徽章。在這塊大陸，只有少數幾位騎士擁有這個徽章。只有名符其實的騎士才配擁有。
太古之卵（太古の卵）	10000	從地底找出來的卵型石子。隱藏有神秘之力。優秀的恐龍使可藉此卵發揮更大的威力。
魔女戰士之書（スカサハの書）	10000	偉大的魔女戰士傳下來的槍術秘傳書。記載著舉世無雙的槍術，但只有天才能學會。
天空之翼（天空の翼）	10000	受風神護佑的魔法之翼。只有幸運被選中的人，才能擁有。擁有者可獲得自由遨翔天空的能力。

名稱	價格	說明
秘傳書	10000	大盜賊遺傳下來的秘傳書。記載一切有關偷盜的秘術，但只有技術好的人才能學會。
死者心臟（死者の心臓）	10000	受詛咒者的心臟。雖然已從身體被挖出來，但仍會跳動。將具有邪惡之力的它，放進死亡騎兵的身體，説不定會造成地裂。
魔界之水（魔界の水）	10000	汲自魔界深處之泉，隱藏有闇之魔力。高等魔族食用這個鮮紅的魔界之水，可獲得無限之力。
死靈之血（死靈の水）	10000	只能在靈體看到的死靈之血。會釋放強大的負極生命力。飲用生靈之類的靈體的血，可獲得究極靈力。
魔龍石	10000	封印有能力不遜於神明的古代龍的靈魂。將之賜予神龍（バハムート），可獲得無限之力。
白魔法之書（白魔術の書）	10000	據説，這本咒文書記載著由偉大聖王口述的白魔法。內容複雜，必須有相當的修行才能解讀。
聖之証（ホーリーシンボル）	10000	眞聖者之証。只有對神虔誠信仰，拼命對抗邪惡者的人，可以獲得這個聖之証。
黑魔法之書（黑魔術の書）	10000	記載著究極黑魔法的禁忌之書。因爲使用時，必須將精神力與集中力發揮到極限，所以只有精通黑魔法的人可以使用。
魔力之証（マジックシンボル）	10000	刻有力之語的銀製護符。可將持有者的魔力提升到極限，但若非究極魔道者，就有精神崩壞的危險。
太陽神之矢（アポロンの矢）	10000	太陽神．阿波羅（アポロン）所使用的弓箭。可讓被射者平靜地死去，但若非弓箭高手，連碰也不得一碰。
命運之矢（運命の矢）	10000	這把具有神秘之力的弓箭可以表示出所持者的未來。雖然適合在馬上使用，但若不熟練，就無法運用自如。

人魚之涙（人魚の涙）		相傳這顆美麗的寶石是愛上人類的人魚因失戀流淚而成的寶石。熟練的水兵可將其力發揮至極限。
10000		

Data 【特殊能力】

名稱	對象	說明
刀裝備 ————————	對象： 自己	可以裝備刀（武器）。
劍裝備 ————————	對象： 自己	可以裝備劍（武器）。
槍裝備 ————————	對象： 自己	可以裝備槍（武器）。
盾裝備 ————————	對象： 自己	可以裝備所有的盾（輕盾與重盾）。
金屬鎧甲裝備（金属よろい装備） ————————	對象： 自己	可以裝備金屬鎧甲。
魔法道具裝備（魔術道具裝備） ————————	對象： 自己	可以裝備魔法道具。
忍術 ————————	對象： 自己部隊	可越過障礙物來移動。只有盜賊可以使用。
必殺一擊（クリティカル） ————————	對象： 自己部隊	必殺一擊的可能性上升。
回復（リジェネレート） ————————	對象： 自己	指揮官的 HP 每回合回復 5%。

名稱	對象	效果
急救（應急手當） －－－－－－	對象： 自己部隊	傭兵的 HP 每回合回復 5% 。
駿足 －－－－－－	對象： 自己部隊	指揮官和部下的速度＋5 。
氣合 －－－－－－	對象： 自己	AT ＋ 30% ；DF ＋ 30%（只有該回合）。 使用條件：1劇情1次。
居合斬（居合い） －－－－－－	對象： 自己	吟唱時間終了後，可進行間接攻擊。
潛伏 －－－－－－	對象： 自己部隊	可以躲在地圖上。
狂暴（バーサーク） －－－－－－	對象： 自己部隊	AT ＋ 20% ；DF － 40% 。使用條件：裝備刀。
自爆 －－－－－－	對象： 自己	給予範圍內的敵指揮官和自己現在的 HP 相同的損害，但自己的 HP 會變成 0 。
反射能力上昇 －－－－－－	對象： 自己部隊	累積 MV 。
連續魔法 －－－－－－	對象： 自己部隊	1 回合吟唱 2 次魔法。

Data【魔法】

名稱	屬性	效果
火焰（ファイヤー） MP 3	屬性：火炎 威力：12 範圍：部隊 對象：敵	火焰彈朝敵人飛去。

魔法	MP	屬性	威力	範圍	對象	說明
火球(ファイヤーボール)	MP 6	屬性:火炎	力:9	範圍:8	象:敵	在大氣中引發大爆炸，給予敵人損害。
冰凍(フリーズ)	MP 3	屬性:冷氣	威力:10	範圍:部隊	對象:敵	放出強烈的冰氣，凍結敵人。
暴風雪(ブリザード)	MP 6	屬性:冷氣	威力:7	範圍:5	對象:敵	引發暴風雪，使敵人結凍。
雷(サンダー)	MP 4	屬性:雷	威力:14	範圍:部隊	對象:敵	巨雷落入敵人頭上。
雷暴(サンダーストーム)	MP 7	屬性:雷	威力:11	範圍:6	對象:敵	呼喚雷雲，引發暴風雨。
風之刃(ウィンドカッター)	MP 4	屬性:風	威力:16	範圍:部隊	對象:敵	引發鎌鼬，切裂敵人。
龍捲風(トルネード)	MP 8	屬性:風	威力:13	範圍:10	對象:敵	操縱風神，引發巨大的龍捲風。
地震(アースクエイク)	MP 20	屬性:大地	威力:0	範圍:15	對象:敵	影響地之精靈，使大地劇烈搖晃。
隕石(メテオ)	MP 16	屬性:無	威力:20	範圍:5	對象:敵	從星界召喚數個隕石，朝目標落下。
聖之火(ホーリーブレイズ)	MP 5	屬性:神聖	威力:10	範圍:6	對象:敵	放出神聖之火，燒盡敵人。
死靈之敵(ターンアンデッド)	MP 8	屬性:神聖	威力:0	範圍:12	對象:敵	消滅範圍內的指揮官以外的死靈。

魔法	MP	屬性	威力	範圍	對象	說明
HP 耗竭 (HP ドレイン)	MP 4	精神	10	7	敵	奪取敵人的 HP。
MP 耗竭 (MP ドレイン)	MP 1	精神	10	7	敵	奪取敵人的 MP。
爆炸 (ブラスト)	MP 12	無	3	一體	敵	投擲強力的純能量彈。
催眠 (スリープ)	MP 10	精神	13	部隊	敵	催眠敵人。
混亂 (コンフューズ)	MP 3	精神	13	部隊	敵	使敵人陷入混亂狀態，胡亂攻擊。
區域 (ザーン)	MP 8	精神	15	部隊	敵	攻擊・防禦修正變成 3／4。
沉默 (ミュート)	MP 4	精神	3	部隊	敵	封印敵人的魔法。
衰弱 (デクライン)	MP 8	精神	0	部隊	敵	使敵人的 MR－15。
防禦 1 (プロテクション 1)	MP 3	無	14	部隊	己方	1 部隊全員的防禦力＋8。
防禦 2 (プロテクション 2)	MP 6	無	14	部隊	己方	1 部隊全員的防禦力＋12。
攻擊 1 (アタック 1)	MP 3	無	14	部隊	己方	1 部隊全員的攻擊力＋8。

魔法	數據	效果
攻擊 2(アタック 2) MP 3	屬性：無 威力：14 範圍：部隊 對象：己方	1 部隊全員的攻擊力＋ 12 。
快速 (クイック) MP 5	屬性：無 威力：10 範圍：部隊 對象：己方	1 部隊全員的 MV ＋ 8 。
抵抗 (レジスト) MP 5	屬性：無 威力：14 範圍：部隊 對象：己方	1 部隊全員的 MR ＋ 40 。
回復 1(ヒール 1) MP 3	屬性：無 威力：16 範圍：2 對象：己方	使 HP 回復 15 ～ 30 。
回復 2(ヒール 2) MP 6	屬性：無 威力：16 範圍：2 對象：己方	使 HP 回復 30 ～ 45 。
回復 3(ヒール 3) MP 8	屬性：無 威力：16 範圍：2 對象：己方	使 HP 完全回復。
生命回復 1(フォースヒール 1) MP 4	屬性：無 威力：14 範圍：部隊 對象：己方	使 1 部隊的指揮官和傭兵的 HP 回復 15 ～ 30 。
生命回復 2(フォースヒール 2) MP 8	屬性：無 威力：14 範圍：部隊 對象：己方	使 1 部隊的指揮官和傭兵的 HP 回復 30 ～ 45 。
生命回復 3(フォースヒール 3) MP 12	屬性：無 威力：14 威力：個體 範圍：己方	使 1 部隊的指揮官和傭兵的 HP 完全回復。
傳送 (テレポート) MP 8	屬性：無 威力：40 範圍：部隊 對象：己方	使己方 1 部隊在瞬間移動到自己所喜歡的場所。

※魔法注意事項

★區域 (ゾーン) 催眠 (スリープ) 沉默 (ミュート) ：這些魔法未必會成功。術者的等級比施法對象的等級高出愈多，成功率愈高。而且，施法對象的等級愈高，魔法愈難生效、愈易被解除。

★區域 (ゾーン) 沉默 (ミュート) ：這 2 種魔法無法對傭兵施使。

★回復 1(ヒール 1) 回復 2(ヒール 2) 生命回復 1(フォースヒール 1) 生命回復 2(フォースヒール 2) ：使用時，可獲得經驗值。不過，用於沒受損害的部隊，不會獲得經驗值。

Data 【CLASS】



步兵屬性的職業有 2 種類型。這是人類可以轉職的類型。主人公、魯因（ルイン）、莉娜（ルナ）等等角色可以轉職。特徵是，利於對付槍兵、不擅對付騎兵。縱使提升等級也無法使用魔法。

戰士（ファイター）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

鬥劍士（グラディエーター）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

勇士（ソーズマン）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

屬性 步兵

上面的步兵類型是人類可以轉職的職業，以下則是動物的步兵類型。己方只有聖獸（ジュグラー）可以轉成這些職業。特徵是，攻擊力比人類步兵好。移動力稍低。

狼人（ウェアウルフ）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

山精（トロール）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

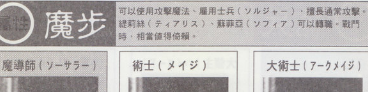
牛人（ミノタウロス）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆





魔性 魔步

可以使用攻擊魔法、雇用士兵（ソルジャー），擅長通常攻擊。緹莉絲（ティアリス）、蘇菲亞（ソフィア）可以轉職。戰鬥時，相當值得倚賴。



魔導師（ソーサラー）

成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆☆

術士（メイジ）

成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

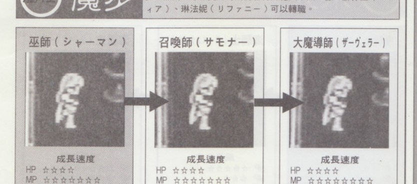
大術士（アークメイジ）

成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

魔性 魔步

參數等等狀態與上面的魔步類型幾乎相同。實際戰鬥力也差不多。然而，等級提升時所能習得的魔法不太一樣。蘇菲亞（ソフィア）、琳法妮（リファニー）可以轉職。



巫師（シャーマン）

成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

召喚師（サモナー）

成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

大魔導師（ザーヴェラー）

成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆



槍兵是騎兵的天敵。雖然移動力小、不擅對付騎兵以外的職業，但可說是己方部隊不可或缺的職業。比爾（ビエール）、魯因（ルイン）可以轉職。

領主（ロード）



成長速度

HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆☆

大領主（ハイロード）



成長速度

HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆☆

將軍（ジェネラル）



成長速度

HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆☆

屬性 水兵

水兵屬性的職業也有 2 種類型。一種是人類水兵，一種是動物水兵。在川、壕等等有水的劇情，可以發揮威力。在水以外的地形也不弱。迪奧斯將軍（ディオス）、奇帕特（ギルバード）可以轉職。

鱷騎士（クロコナイト）



成長速度

HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆

海騎士（サーペンナイト）



成長速度

HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆

海領主（サーペンロード）

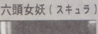


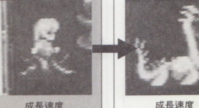
成長速度

HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆

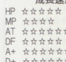
屬性 水兵

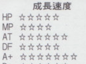
這是動物類型的水兵。己方只有聖獸（ジュグラー）可以轉職成這類的職業。攻擊力比鱷騎士（クロコナイト）差，最好還是培育人類水兵。











六頭女妖（スキュラ）	海龍（シーサーペント）	九頭龍（ヒュドラ）
成長速度	成長速度	成長速度
HP ☆☆☆☆☆	HP ☆☆☆☆☆	HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆☆	MP ☆☆☆☆	MP ☆☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆☆	AT ☆☆☆☆☆☆	AT ☆☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆	DF ☆☆☆☆☆	DF ☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆☆	A+ ☆☆☆☆☆☆☆	A+ ☆☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆	D+ ☆☆☆☆☆☆	D+ ☆☆☆☆☆☆

屬性 弓兵

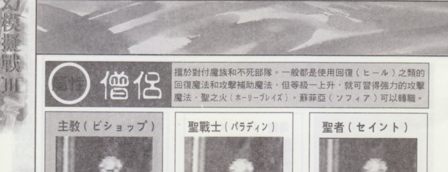
只有弓兵和騎弓可以進行魔法攻擊以外的遠距離攻擊。看似有用，實是派不上用場。雖可進行遠距離攻擊，但所給予的損害小、直接攻擊也不強。







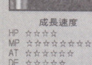
獵人（ハンター）	弓箭手（アーチャー）	狙擊手（スナイパー）
成長速度	成長速度	成長速度
HP ☆☆☆☆☆	HP ☆☆☆☆☆	HP ☆☆☆☆☆
MP ☆☆☆	MP ☆☆☆	MP ☆☆☆
AT ☆☆☆☆☆	AT ☆☆☆☆☆	AT ☆☆☆☆☆
DF ☆☆☆☆☆	DF ☆☆☆☆☆	DF ☆☆☆☆☆
A+ ☆☆☆☆☆☆	A+ ☆☆☆☆☆☆	A+ ☆☆☆☆☆☆
D+ ☆☆☆☆☆☆	D+ ☆☆☆☆☆☆	D+ ☆☆☆☆☆☆



屬性 僧侶

擅於對付魔族和不死部隊。一般都是使用回復（ヒール）之類的回復魔法和攻擊補助魔法，但等級一上升，就可習得強力的攻擊魔法．聖之火（ホーリーブレイズ）。蘇菲亞（ソフィア）可以轉職。

主教（ビショップ）



成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

聖戰士（パラディン）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

聖者（セイント）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

屬性 僧侶



這類的僧侶類型比上述的僧侶更重視魔法。 HP 與攻擊力都不高，不適合直接攻擊，但 MP 值頗高，戰鬥時，可將之配置在部隊的後方，擔任回復工作。

教士（クレリック）



成長速度

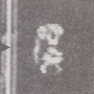
HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

牧師（プリースト）

成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

大牧師（ハイプリースト）



成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆



屬性 盜賊

這個屬性是己方的銀狼（シルバーウルフ）專用的職業。兼俱移動力與攻擊力，戰鬥時，可配置在最前線。缺點是，參數不會隨著轉職而改變。

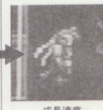
土匪（バンディット）



成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

盜賊（シーフ）

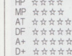


成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

刺客（アサシン）





成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

屬性 騎馬

移動力和攻擊力都很高，最適合用來戰鬥。和步兵、魔步等等職業的相容性頗佳，除了不擅對付槍兵外，其他一切都不錯。不妨讓主人公當騎兵。

騎士（ナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

銀騎士（シルバーナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

戰將（ハイランダー）



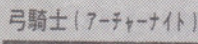
成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆



屬性 騎弓

和弓兵一樣，可以進行遠距離攻擊。移動力與騎兵不相上下，也可進行遠距離攻擊，但欠缺攻擊力。直接攻擊尤其上不了台面。比弓兵好，但……



弓騎士（アーチャーナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

弩騎士（ボウナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

弩領主（ボウロード）



成長速度

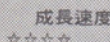
HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆



屬性 特騎

移動力與攻擊力俱優的職業。雖然攻擊力比騎兵差，但非常可靠。如果人類持有特騎的屬性，就會變成以下的職業。莉娜（ルナ）等人可以轉職。

獨角獸騎士（ユニコーンナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

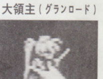
大騎士（グランナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

大領主（グランロード）





成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆



屬性 特騎

這是非人類持有特騎屬性時，可以轉職的職業。己方只有聖獸（ジュグラー）可以轉成這種職業。HP 高、攻擊力強。讓聖獸轉成這種職業，效果頗佳。

人面獅身蠍尾（マンティコア）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

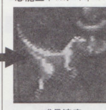
地獄三頭狗（ケルベロス）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

恐龍王（マスターディーノ）





成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆



屬性 飛兵

飛兵的移動力居所有職業之冠。可在空中飛翔，有利於救出遠處的一般人或打倒四面環壁之處的敵人。至少要擁有 1 支飛兵部隊。

飛馬騎士（ペガサスナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

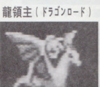
龍騎士（ドラゴンナイト）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

龍領主（ドラゴンロード）



成長速度

HP	☆☆☆☆☆
MP	☆☆☆☆☆
AT	☆☆☆☆☆☆
DF	☆☆☆☆☆☆
A+	☆☆☆☆☆☆☆
D+	☆☆☆☆☆☆

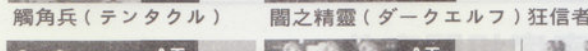
Data【傭兵】

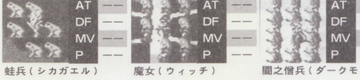
表的看法如下。AT、DF、MV、P分別表示攻擊力、防禦力、移動速度、在"傭兵介紹所雇用時的金額。因為敵傭兵的參數會隨著部隊指揮官的狀態改變，所以無法光從畫面確認傭兵的參數。當然，己方部隊的能力也會受部隊指揮官的能力所左右。雇用時，務必確認指揮官的AT、DF修正值。

傭兵	AT	DF	MV	P
長槍兵(ファランクス)	24	23	12	20
士兵(ソルジャー)	31	16	13	20
平民(シビリアン)	——	——	——	——
短槍兵(パイク)	27	20	12	20
步兵(インファントリー)	34	13	14	20
闇之守衛(ダークガード)	——	——	——	——
巫醫(バンブー)	——	——	——	——
陸軍(レギオン)	28	19	13	20
蠻戰士(バーバリアン)	——	——	——	——
木偶(パペット)	——	——	——	——
狼人(ウルフマン)	35	13	14	20
鎧兵(シールダー)	——	——	——	——
狂石人(マッドゴーレム)	——	——	——	——
惡人(オーガー)	34	15	12	30
戟兵(ハルバート)	30	17	13	20
骨人(ボーンゴーレム)	——	——	——	——

登場的傭兵共有 67 個種類。類型林林總總，除了幫己方戰鬥的傭兵外，還有只會以敵怪獸身份登場的傭兵。在此特別挑其中較引人注目的傭兵來作介紹。

傭兵	AT	DF	MV	P
人魚（マーマン）	34	13	18	20
弩兵（クロスボウ）	29	09	13	30
衛士（ガードマン）	28	17	13	20
蜥蜴戰士（リザードマン）	36	11	16	20
投石兵（スリンガー）	——	——	——	——
僧兵（モンク）	27	16	13	20
冥兵（アーケロン）	35	12	18	20
弩砲兵（バリスタ）	——	——	——	——
十字軍戰士（クルセイダー）	29	17	13	20
龍蝦殺手（キラーロブスター）	34	13	18	20
精靈（エルフ）	——	——	——	——
闇之使徒（闇の使徒）	——	——	——	——
觸角兵（テンタクル）	——	——	——	——
闇之精靈（ダークエルフ）	——	——	——	——
狂信者	——	——	——	——





傭兵	AT	DF	MV	P
蛙兵（シカガエル）	——	——	——	——
魔女（ウィッチ）	——	——	——	——
闇之僧兵（ダークモンク）	——	——	——	——



召喚獸

名稱	消耗MP	種族	魔法
ハイエルフ 大精靈	12	精靈	コンフュース、ミュスート、デクウイン
イフリート 火精靈	18	精靈	ファイアー、ファイアーボール
ジン 精靈王	15	精靈	ウィンドカッター、トルネード
ヴァルキリー 英靈殿戰士	23	飛天	ファイアーボール、クイック
フレイヤ 豐穰之神	25	飛天	ホーリーブレイズ、ゾーン、デクライン、アタック2 プロテクション2、フォースヒール2
トール 雷神	28	巨人	サンダー、サンダーストーム
ホーント 神靈王	10	精靈	不會
リリス 魔靈	15	惡魔	HPドレイン、MPドレイン、コンフュース
バフォメット 魔神	20	惡魔	ファイアー、フリース、サンダー、ウィンドカッター HPドレイン、MPドレイン、デクライン
ネプチューン 海神	23	人魚	不會
ドラゴンゾンビ 龍僵屍	25	龍系	ファイアー、ファイアーボール
ベールゼブブ 惡靈	30	蝶怪	ウィンドカッター、トルネード、メテオ

和女孩子親密度相關事件：

1. 戰鬥回合數不能太多。
2. 不能和帝國同盟。
3. 不能濫殺無辜。

攻擊相關表

攻擊時會因屬性而產生利與不利。好好地掌握其中的關係！

◎：相當有利
○：有利
△：稍微有利
例如：步兵對弓兵的攻擊「稍微有利」。

攻＼防	步兵	僧侶	水兵	槍兵	騎兵	死馬	不死	靈	弓兵	飛兵	妖精	鷹獅兵	魔族	膠人	龍	精靈
步兵				○					△							
僧侶				○		○	○	○	△				○	○		
武鬥家				○		◎	◎	◎	△				◎	◎		
十字軍戰士				○		△	△	△	△				△	△		
水兵				○					△							
槍兵					○	○			△							
騎兵	○	○	○				○		△							
死馬	○		○				○		△							
不死				○					△							
靈									△							
弓兵										○	○	△				
槍步兵										◎	◎	○				
妖精								△		○		○			△	△
鷹獅兵	△	△	△	△	△	△	△						△	△		
魔族																
膠人																

註　武鬥家＝モンク，十字軍戰士＝クルヤイダー，槍步兵＝イェーガー，妖精＝フェアリー，鷹獅兵 = グリフォン，膠人=ゲル

遊戲的秘訣及提示

▼好好地看看攻擊相關表！

只靠力量無法取勝。掌握因屬性所造成的生剋關係來戰鬥吧！

▼傭兵愈多愈有利！

新的系統，傭兵愈多愈有利！雇用傭兵愈多愈好，或是時時治療，不要讓部隊人數減少！

▼一旦指揮官被打敗時……

只要指揮官被打敗，該部隊的傭兵就會全滅。同時，指揮官的活躍或許會影響結局也不一定……

▼魔法及特殊能力的覺醒

一轉職成可以習得魔法與特殊能力的職業，就可學會該魔法或特殊能力。等級提升時，可以確認是否已習得魔法（魔法各有習得難易度，若等級與智力沒達一定的程度，就無法學會）。一次就能學會的魔法與特殊能力，縱使轉職成無法習得魔法的職業，也可進行習得確認。

▼連商店裡沒有的道具也……

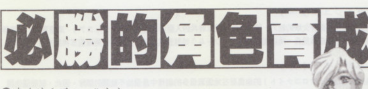
只要將指揮官往地圖上怪異之處移動，有時就會發現道具（即使指揮官只是經過該處也能發現）。若有餘力，就去調查看看吧！另外，有時也會有敵人所掉落的道具。

▼轉職！

稱爲「眾神的祝福」的道具可以使各屬性的職業強化1個階段。（但只能至3個階段爲止）以步兵爲例，可強化成「戰士（ファイター）→鬥劍士（グラディエーター）→勇士（ソーズマン）」。得手之後就不斷地來使用吧！但要使用在誰身上，必需作全方位的思考！

▼活用魔法！

戰鬥時，務必善加利用魔法。除了回復魔法和攻擊魔法外，攻擊系（アタック）和防禦系（プロテクション）的魔法也可強化弱勢部隊。



●迪哈德(ディハルト)

由於遊戲開始後不久的角色塑造連職業都決定了,所以不同的玩家要有不同的培育方法。

不過,對所有的玩家都可以說不會錯的是,迪哈德初期的職業最好是猛鷹騎士(ホークナイト)。看右頁的攻擊相關表也能了解到那是相當強力、而且在遊戲中很少會成爲同伴的珍貴的職業。

●緹莉絲(ティアリス)

緹莉絲初期的職業是主教(ビショップ),也就是一開始就能使用回復1(ヒール1)魔法。回復1魔法在所有的回復魔法中最方便使用;若讓很多傷患一次回復,經驗值也會大爲增加,所以也容易使之等級提升。能轉職爲魔導師(ソーサラー)時就馬上讓她轉職吧!魔導師的MP成長率高而且還能習得雷暴(サンダーストーム)等強力的攻擊魔法。

然後讓她轉職爲巫師(シャーマン)的話會習得召喚魔法,魔導師時期所培育的傭兵・士兵(ソルジャー)也能繼續雇用噢。

●魯因(ルイン)

魯因以初期職業・劍士來培育是最佳途徑。因爲此外並沒有步兵,所以會成爲對抗敵之槍兵的寶貴戰力哦。迪哈德的職業若是戰士(ファイター),也可以使其轉職爲領主(ロード)……

●奇帕特(ギルバード)

將奇帕特培育成騎兵的專家吧!因爲在此遊戲中使騎士成爲同伴的機會不太多。如果迪哈德是騎士(ナイト)的話,也可使奇帕特轉職成領主(ロード),不過,使他朝騎士專家的方向來成長,最具效率。

●比爾(ピエール)

他還是貫徹初期的職業・領主,將之培育成槍兵的專家吧!對付敵騎兵的決定性職業就只有槍兵。

●琳法妮(リファニー)

琳法妮也和緹莉絲一樣,都是魔法使這類型的人物。初期職業是魔導師。雖然也可以成爲獵人(ハンター)但不要轉職,在能夠轉職爲巫師之前持續當魔導師吧!若轉職爲巫師,不僅是攻擊魔法,連召喚魔法也能靈活運用噢。

●莉娜(ルナ)

不管誰說什麼,還是直接以猛鷹騎士(ホークナイト)來持續培育吧!理由是飛兵很好用。

●蘇菲亞(ソフィア)

蘇菲亞有兩種選擇:轉職爲大牧師(ハイプリースト)之後轉職爲魔導師、主教,或是仍舊爲大牧師;但從蘇菲亞體力薄弱看來,還是當防禦修正值成長率高的大牧師較好。

●法貝爾(ファーベル)

法貝爾也和蘇菲亞一樣有兩種選擇:轉職爲賢者(セイント)之後轉職爲魔導師,或是仍爲賢者。若轉職爲魔導師,MP會增加;若是賢者,體力就會增加。



●聖獸（ジュグラー）

因爲聖獸可以補足同伴欠缺的能力，所以部隊屬性以特兵的人面獅身蠍尾（マンティコア） 來培育吧！因爲等級變高的話也可以成爲飛兵，所以能轉職爲蛇（ワーム）時就使其轉職，最好是使用兩個眾神的祝福（神神の祝福）。

●迪奧斯（ディオス）

登場職業是鱷騎士（クロコナイト）的迪奧斯在地面戰很多的劇情中是個抬不能頭的部隊。因此，試著讓他轉職成同伴中可能沒有半個的弓兵．弓騎士（アーチャーナイト）也很有趣。

●義賊．銀狼（シルバーウルフ）

爲了不讓從盜賊（シーフ）轉職爲刺客（アサシン）時的傭兵成長白費，最好讓銀狼以刺客的身份進行遊戲。特殊能力也是以刺客爲佳。

●潔西卡（ジェシカ）

在成爲同伴時，可以突然讓大牧師潔西卡轉職爲魔導師（ソーサラー）。雖然接近戰不多，但還是要小心一點……

●霧風

身爲侍衛的霧風會適合勇士（ソーズマン）以外的職業嗎？當然，還是當勇士就好了。

「眾神的祝福（神神の祝福）」的使用注意事項

在一般的商店沒有販賣，可以讓使用者轉職的珍貴道具．「眾神的祝福」。這裡就來思考它正確的使用方法吧！

所謂的轉職

若考慮到「眾神的祝福」有效的使用方法就有必要知道轉職的意義。

轉職所帶來的變化大致分爲兩部份，一爲可雇用的傭兵種類增加，另一爲可習得的魔法、特殊能力增加。

因轉職而能雇用的傭兵未必攻擊力、防禦力都超越從以前就雇用的傭兵，攻擊力低但防禦力高等各種傭兵都有；至於魔法和特殊技能是不會因爲增加而帶來困擾的。現在正在培育的職業的魔法即使放著不管也仍會習得，所以在戰鬥畫面轉職爲具有想要之魔法的職業，使用「眾神的祝福」吧！進入戰鬥時回到原來的職業也沒關係。



緹莉絲（ティアリス）

主教（ビショップ）→聖戰士（パラディン）→聖者（セイント）
魔導師（ソーサラー）→術士（メイジ）→大術士（アークメイジ）
巫師（シャーマン）→召喚師（サモナー）→大魔導師（ザーヴェラー）

魯因（ルイン）

戰士（ファイター）→鬥劍士（グラディエーター）→勇士（ソーズマン）
領主（ロード）→大領主（ハイロード）→將軍（ジェネラル）
獵人（ハンター）→弓箭手（アーチャー）→狙擊手（スナイパー）
騎士（ナイト）→銀騎士（シルバーナイト）→戰將（ハイランダー）

奇帕特（ギルバード）

騎士（ナイト）→銀騎士（シルバーナイト）→戰將（ハイランダー）
領主（ロード）→大領主（ハイロード）→將軍（ジェネラル）
鱷騎士（クロコナイト）→海騎士（サーペンナイト）→海領主（サーペンロード）

比爾（ピエール）

領主（ロード）→大領主（ハイロード）→將軍（ジェネラル）
騎士（ナイト）→銀騎士（シルバーナイト）→戰將（ハイランダー）
鱷騎士（クロコナイト）→海騎士（サーペンナイト）→海領主（サーペンロード）

琳法妮（リファニー）

魔導師（ソーサラー）→術士（メイジ）→大術士（アークメイジ）
獵人（ハンター）→弓箭手（アーチャー）→狙擊手（スナイパー）
巫師（シャーマン）→召喚師（サモナー）→大魔導師（ザーヴェラー）

莉娜（ルナ）

猛鷹騎士（ホークナイト）→龍騎士（ドラゴンナイト）→龍領主（ドラゴンロード）
獨角獸騎士（ユニコーンナイト）→大騎士（グランナイト）→大領主（グランロード）
弓騎士（アーチャーナイト）→弩騎士（ボウナイト）→弩領主（ボウロード）
戰士（ファイター）→鬥劍士（グラディエーター）→勇士（ソーズマン）

蘇菲亞（ソフィア）

牧師（プリースト）→大牧師（ハイプリースト）
主教（ビショップ）→聖戰士（パラディン）→聖者（セイント）
魔導師（ソーサラー）→術士（メイジ）→大術士（アークメイジ）

法貝爾（ファーベル）

聖戰士（パラディン）→聖者（セイント）
魔導師（ソーサラー）→術士（メイジ）→大術士（アークメイジ）
領主（ロード）→大領主（ハイロード）→將軍（ジェネラル）

聖獸（ジュグラー）

人面獅身蠍尾（マンティコア）→地獄三頭狗（ケルベロス）→恐龍王（マスターディーノ）
狼人（ウェアウルフ）→山精（トロール）→牛人（ミノタウロス）
六頭女妖（スキュラ）→海龍（シーサーペント）→九頭龍（ヒュドラ）
蛇（ワーム）→飛龍（ワイバーン）→人面獅身（スフィンクス）

迪奧斯將軍（ディオス）

鱷騎士（クロコナイト）→海騎士（サーペンナイト）→海領主（サーペンロード）
弓騎士（アーチャーナイト）→弩騎士（ボウナイト）→弩領主（ボウロード）
騎士（ナイト）→銀騎士（シルバーナイト）→戰將（ハイランダー）
領主（ロード）→大領主（ハイロード）→將軍（ジェネラル）

銀狼（ウルフ）

盜賊（シーフ）→刺客（アサシン）
獵人（ハンター）→弓箭手（アーチャー）→狙擊手（スナイパー）
戰士（ファイター）→鬥劍士（グラディエーター）→勇士（ソーズマン）

潔西卡（ジェシカ）

大牧師（ハイプリースト）
魔導師（ソーサラー）→術士（メイジ）→大術士（アークメイジ）
主教（ビショップ）→聖戰士（パラディン）→聖者（セイント）
戰士（ファイター）→鬥劍士（グラディエーター）→勇士（ソーズマン）

霧風

勇士（ソーズマン）
騎士（ナイト）→銀騎士（シルバーナイト）→戰將（ハイランダー）
土匪（バンディット）→盜賊（シーフ）→刺客（アサシン）



機密資料一覽表

『夢幻模擬戰Ⅲ』在經過幾次延期後，終於要登場。在此要揭載有利於從遊戲開始到破關的情報。希望各位可藉此表學會遊戲的種種系統。



角色塑造問題表

光之女神在遊戲一開始所做的質問會左右主人公的初期能力。想要刻意設定主人公的能力時，請參照下表。



立志當騎士的年輕人啊……編織歷史的年輕人啊……覺醒吧！
我的名字是雅西莉斯。也就是地上人所稱的光之女神。
我所守護的拉卡斯王國是一個物產豐富、長年和平的國家。
但是，現在它出現了闇影的暗示。
再過不久，和平的歷史會閉幕、動亂的時代會開始。
守護這個世界是你的責任。
只有你能拯救這個世界。
如果你希望和平，就可讓人心重獲希望，為世界再度帶來和平。
回答下列幾個問題，讓我確定你是否真能拯救這個世界吧……

問題❶ 「無敵の部隊を作るために、あなたが最も重要だと思うものは何ですか？（你認爲組織一支無敵部隊，最需要什麼？）」		
「統率力」	追加屬性 0 步兵 可雇用傭兵 士兵（ソルジャー）P	➡問題 2
「機動力」	追加屬性 0 飛兵 可雇用傭兵 翼女（ハーピー）P	➡問題 3
「破壞力」	追加屬性 0 騎兵 可雇用傭兵 光之騎兵（トルーパー）P	➡問題 4

問題❷ 「英雄になるために必要なものは何ですか？（英雄需要具備什麼？）」		
「勇氣」	追加屬性 1 騎兵	➡問題 5
「カリスマ（神賜的能力）」	追加屬性 1 飛兵 神力（カリスマ）＋ 3	➡問題 6
「不屈の精神（不屈的精神）」	追加屬性 1 槍兵	➡問題 8

問題㊂ 「英雄になるために必要なものは何ですか？（英雄需要具備什麼？）」		
「優しさ（善良）」	追加屬性 1 歩兵 神力（カリスマ）+ 2 信仰（アライメント）+ 5	➡問題 6
「勇氣」	追加屬性 1 騎兵	➡問題 7
「不屈の精神（不屈的精神）」	追加屬性 1 槍兵	➡問題 9

問題㊃ 「英雄になるために必要なものは何ですか？（英雄需要具備什麼？）」		
「優しさ（善良）」	追加屬性 1 歩兵 神力（カリスマ）+ 2 信仰（アライメント）+ 5	➡問題 5
「カリスマ（神賜的能力）」	追加屬性 1 飛兵 神力（カリスマ）+ 3	➡問題 7
「不屈の精神（不屈的精神）」	追加屬性 1 槍兵	➡問題 10

問題㊄ 「次のうちで、あなたの好きなものはどれですか？（你最喜歡下列哪一項？）」		
「嵐の前の靜寂（風雨前的寧靜）」	追加屬性 3 飛兵	➡問題 11
「海の香りのする潮風（充滿潮味的海風）」	追加屬性 3 水兵	➡問題 11
「木の葉の舞う秋の風（樹葉飛舞的涼秋之風）」	追加屬性 3 槍兵	➡問題 11

問題㊅ 「次のうちで、あなたの好きなものはどれですか？（你最喜歡下列哪一項？）」		
「海の香りのする潮風（充滿潮水氣味的海風）」	追加屬性 3 水兵	➡問題 11
「木の葉の舞う秋の風（樹葉飛舞的秋之風）」	追加屬性 3 槍兵	➡問題 11
「草原をわたる夏の風（掠過草原的夏之風）」	追加屬性 3 騎兵	➡問題 11

問題㊆ 「次のうちで、あなたの好きなものはどれですか？（你最喜歡下列哪一項？）」		
「さわやかなそよ風（清爽的微風）」	追加屬性 3 歩兵	➡問題 11
「木の葉の舞う秋の風（樹葉飛舞的涼秋之風）」	追加屬性 3 槍兵	➡問題 11
「海の香りのする潮風（充滿潮味的海風）」	追加屬性 3 水兵	➡問題 11

問題㊇ 「次のうちで、あなたの好きなものはどれですか？（你最喜歡下列哪一項？）」		
「嵐の前の靜寂（風雨前的寧靜）」	追加屬性 3 飛兵	➡問題 11
「草原をわたる夏の風（掠過草原的夏之風）」	追加屬性 3 騎兵	➡問題 11
「海の香りのする潮風（充滿潮味的海風）」	追加屬性 3 水兵	➡問題 11

問題㊈ 「次のうちで、あなたの好きなものはどれですか？（你最喜歡下列哪一項？）」		
「草原をわたる夏の風（掠過草原的夏之風）」	追加屬性 3 騎兵	➡問題 11
「さわやかなそよ風（清爽的微風）」	追加屬性 3 歩兵	➡問題 11
「海の香りのする潮風（充滿潮味的海風）」	追加屬性 3 水兵	➡問題 11

問題⑩「次のうちで、あなたの好きなものはどれですか？（你最喜歡下列哪一項？）」

「嵐の前の静寂（風雨前的寧靜）」	追加屬性 3 飛兵	➡問題 11
「さわやかなそよ風（清爽的微風）」	追加屬性 3 步兵	➡問題 11
「海の香りのする潮風（充滿潮味的海風）」	追加屬性 3 水兵	➡問題 11

問題⑪「神はどこにいると思いますか？（你認爲神在哪裡？）」

「天上界」	追加屬性 5 神官 信仰（アライメント）＋10 蘇菲亞（ソフィア）友好＋1	➡問題 12
「神は存在しない（神不存在）」	追加屬性 5 魔步 信仰（アライメント）－10 蘇菲亞（ソフィア）友好－1	➡問題 14
「形あるすべてのものの中（存在於所有有形之物）」	追加屬性 5 弓兵	➡問題 13

問題⑫「世界が破滅の危機におちいったとき、我我を救うものは？（世界瀕臨毀滅危機時，什麼可以拯救我們？）」

「偉大なる神神（偉大的神）」	魔法 生命回復 I（フォースヒール I）知力＋5 傭兵 HP 回復修正＋1 信仰（アライメント）＋10	➡問題 15
「豊かな知識（豐富的知識）」	魔法 雷（サンダー）知力＋8	➡問題 16
「己の力（一己之力）」	強＋1 守＋1 體力＋2	➡問題 17

問題⑬「あなたが指揮する部隊に求めるものは？（你希望自己所指揮的部隊具備什麼？）」

「充分な兵力（充分的兵力）」	傭兵最大數＋1 傭兵 HP 回復修正＋1	➡問題 16
「高い士氣（高昂的士氣）」	A 修正＋2 傭兵 HP 回復修正＋1	➡問題 17
「完全なる統制（完全的統御）」	A 修正＋1 D 修正＋2	➡問題 18

問題⑭「どのような能力に優れた部隊を理想としますか？（你認爲具有何種力量的部隊最理想？）」

「軍隊の能力より己の力が重要（己力比軍隊能力重要）」	強＋2 守＋1 體力＋2	➡問題 17
「鐵壁の守り（鐵壁般的防禦力）」	守＋1 D 修正＋2	➡問題 18
「敵を粉砕する破壊力（粉碎敵人的破壞力）」	強＋1 A 修正＋2	➡問題 19

問題⑮「あなたが生涯かけて求めるものは何ですか？（你一生所要追求的是什麼？）」

「權力」	道具 長劍（ロングソード）	➡問題 20
「富」	所持金＋80	➡問題 21
「知識」	知力＋4	➡問題 22

問題⑯「あなたはこの世界で、何のために生きていくつもりですか？（在這個世界，你是爲什麼而活？）」

「想人を守るため（爲了保護所愛的人）」	魔法 防禦1（プロテクション1）知力＋2 神力＋2 娜麗絲（ティアリス）友好＋1 琳法妮（リファニー）友好＋1 莉娜（ルナ）友好＋1 蘇菲亞（ソフィア）友好＋1 芙蕾雅（フレア）友好＋1	➡問題 20
「己を高めるため（爲了提升自己）」	強＋2 守＋1	➡問題 21
「夢をかなえるため（爲了實現夢想）」	魔法 攻擊（アタック）＋1 知力＋2	➡問題 22

問題⑰「物資を補給中、敵に奇襲を受けてしまいました。あなたなら、どうしますか？（在物資補給中受到奇襲，你會怎麼做？）」

「後退」	MV 修正＋1 傭兵 HP 回復修正＋1	➡問題 21
「反擊」	A 修正＋1	➡問題 22
「防禦」	D 修正＋1	➡問題 23

問題⑱「今、味方の偵察部隊が包圍されていますが、あなたの部隊もまた危險な狀態にあります。あなたはどのように指示しますか？（己方的偵察部隊受包圍，但你自己的部隊也正陷於險境。你會下達什麼樣的指示？）」

「退卻を命じる（下令撤退）」	MV 修正＋1 神力（カリスマ）－2 道具 速度之靴（スピードブーツ）	➡問題 22
「援軍を呼び、防戰する（呼叫援軍，竭力防禦）」	魔法 防禦1（プロテクション1）知力＋2	➡問題 23
「偵察部隊を助けにいく（去幫助偵察部隊）」	魔法 回復1（ヒール1）知力＋2 神力（カリスマ）＋2	➡問題 24

問題⑲「強大な力を手にした時、あなたはその力を何のために使いますか？（獲取強力時，你會爲了什麼而用它？）」

「人人を守るため（爲了守護人們）」	道具 護身符（アミュレット）神力（カリスマ）＋2	
「全てを支配するため（爲了支配一切）」	守＋2 強＋1	➡問題 23
「正義を貫くため（爲了伸張正義）」	傭兵 HP 回復修正＋2 信仰（アライメント）＋2 道具 十字架（クロス）	➡問題 24

問題⑳「あなたにとって愛とは何ですか？（對你而言，愛是什麼？）」

「与え合うもの（互予之物）」	魔法 生命回復1（フォースヒール1）知力＋2 娜麗絲（ティアリス）友好＋1 琳法妮（リファニー）友好＋1 莉娜（ルナ）友好＋1 芙蕾雅（フレア）友好＋1	➡問題 25
「受けるもの（受取之物）」	體力＋3	➡問題 25
「無限の力の源（無限之力的根源）」	強＋2 守＋1	➡問題 25



問題⑳「あなたがこの世界に望むものは何ですか？（你希望這個世界擁有什麼？）」

「愛と希望と勇氣（愛、希望與勇氣）」	強＋1 緹莉絲（ティアリス）友好＋1 琳法妮（リファニー）友好＋1 莉娜（ルナ）友好＋1 蘇菲亞（ソフィア）友好＋1 妃雅（フレア）友好＋1	➡問題 25
「意のままに生きる自由（隨心所欲的自由）」	知力＋2 傭兵最大數＋1	➡問題 25
「秩序ある統一（有秩序的統一）」	A 修正＋1 D 修正＋1	➡問題 25

問題㉑「統治者に必要と思われる能力は何ですか？（統治者需要具備什麼能力？）」

「カリマス（神賜的能力）」	傭兵最大數＋1 知力＋2 神力（カリスマ）＋2	➡問題 25
「決斷力」	魔法 快速（クイック）知力＋2 精耐性＋2	➡問題 25
「實行力」	傭兵最大數＋1 體力＋2	➡問題 25

問題㉒「戰いの前夜、戀人に別れを告げます。あなたはどうしますか？（在戰爭的前夕，告別戀人。你會怎麼做？）」

「心配しなくていように勵ます（告訴她不要擔心）」	知力＋3 神力（カリスマ）＋2	➡問題 25
「優しく抱きしめる（溫柔地抱緊她）」	體力＋3 強＋1 神力（カリスマ）＋2	➡問題 25
「默って微笑み、立ち去る（默默地微笑、離去）」	炎耐性＋1 冷耐性＋1 地耐性＋1 風耐性＋1 雷耐性＋1 聖耐性＋1 全魔法屬性耐性＋1 神力（カリスマ）＋1	➡問題 25

問題㉓「男とは？（何謂男子漢？）」

「全てをつつみこむ愛（廣大的愛）」	知力＋2 魔法 回復1(ヒール1)	問題 25
「熱き魂（熾熱的靈魂）」	傭兵最大數＋1 強＋1	問題 25
「鋼のごとき肉體（鋼鐵般的肉體）」	D 修正＋1 體力＋1 守＋1	問題 25

問題㉔「戰いが始まった時、あなたが自分に對して求める能力は何ですか？（戰爭開始時，你覺得自己需具備什麼能力？）」

「豐富な戰術知識（豐富的戰術知識）」	知力＋4	問題 26
「冷靜な判斷力（冷靜的判斷力）」	守＋2 D 修正＋1	問題 26
「強大な力（強大的力量）」	強＋2 體力＋2	問題 26

問題㉖（光之女明特色）「あなたが理想とする部隊は、どのようなものですか？（你理想中的部隊是什麼様子？）」		
「少數精銳」	A 修正＋3　D 修正＋2　傭兵最大數－1　傭兵 HP 回復修正＋1	➡問題 27
「個人の力は弱いが大部隊（個人之力不強的大部隊）」	傭兵最大數＋1　攻擊（アタック）＋1　知力＋2	➡問題 27
「自分一人で充分（自己單槍匹馬就夠了）」	強＋2　守＋2　體力＋2　知力＋2　炎耐性＋1 冷耐性＋1 地耐性＋1 風耐性＋1 雷耐性＋1 聖耐性＋1 法屬性耐性＋1　神力（カリスマ）＋1	➡問題 27

問題㉗「最後にあなたは、何のために戰うのですか？（最後，你是爲了什麼而戰？）」		
「名譽を得るため（爲獲名譽）」	強＋2　知力＋2　神力（カリスマ）＋2	問題終了
「祖國を守るため（爲守祖國）」	知力＋2　信仰（アライメント）＋2　炎耐性＋1 冷耐性＋1 地耐性＋1 風耐性＋1 雷耐性＋1 聖耐性＋1 全魔法屬性耐性＋2	問題終了
「愛する人を守るため（爲護所愛的人）」	知力＋2　守＋1　魔法 防禦Ⅰ（プロテクションⅠ）緹莉絲（ティアリス）友好＋1 琳法妮（リファニー）友好＋1 莉娜（ルナ）友好＋1 蘇菲亞（ソフィア）友好＋1 妃雅（フレア）友好＋1	問題終了



將會增加 MP 的道具裝備在角色身上，等此角色的 MP 下降到低於裝備此道具所增加的數值後（本身如果是 10 ，裝備道具可增加 10 則總共是 20 。等 MP 值下降到 9 以下時就可以了），將道具卸下，則 MP 會大幅上升。



中日譯名對照



人名

阿多（アドン）
帝國軍元帥・阿特彌勒（アルテミュラー）
安娜（アンナ）
浮遊城城主・維力姆侯爵（ウィリアム）
維爾塔王（ウィルダー王）
帝國四將軍・伊曼克將軍（エマーリンク）
艾爾文（エルウィン）
歐華（オーヴァ）
帝國四將軍・加艾魯將軍（ガイエル）
混沌之神・卡奧斯（カオス）
卡辛多（カ・シンド）
魔動巨兵（ガルツォーク）
劍豪・奇帕特（ギルバード）
克萊伊斯特４世（クライスト４世）
克莉絲（クリス）
死人使・死靈王（グロブ）
克茲多洛（ケー・ツカイロ）
可蒂（コティ）
薩姆索（サムソン）
吉克哈爾多王（ジークハルト王）
大魔法師・潔西卡（ジェシカ）
雪莉（シェリー）
騎士・傑力爾（ジェリオール）
鹿犬（シカ犬）
大地母神・奇鹿神（シカ神）
聖獸（ジュグラー）
義賊・銀狼（シルバーウルフ）
蘇菲亞（ソフィア）
暗闇騎士（ダークナイト）
緹莉絲（ティアリス）
迪奧斯將軍（ディオス）
迪哈德（ディハルト）
緹法妮（ティファニー）

天才軍師・多倫多男爵（トーランド）
多卡尼（ド・カーニ）
娜牡（ナーム）
帕吾王子（パウル）
巴冷（バラン）
比爾（ピエール）
帝國四將軍・菲娜將軍（ファーナ）
大賢者・法貝爾（ファーベル）
變身者・斐琪亞（フェラキア）
妃雅公主（フレア）
魔物之王・波西爾（ボーゼル）
帝國四將軍・波爾茲將軍（ボルツ）
蟲使・癩蟲王（ラグ）
莉雅娜（リアナ）
理查（リチャード）
琳法妮（リファニー）
路德副官（ルード）
魯因（ルイン）
光之女神・雅西莉斯（ルシリス）
莉娜（ルナ）
雷蒙多子爵（レイモンド）
蕾菈（レイラ）

地名

亞利姆城（アリウム）
魔物帝國（ヴェルゼリア）
魔物城（ヴェルゼリア城）
耶士多遺跡（エストールの遺跡）
耶士里德王國（エルスリード）
可爾西亞國（コルシア）
奈爾法鎮（ネルファス）
巴洛魯王國（バーラル）
拉卡斯王國（ラーカス）
拉卡西亞王都（ラーカシア）
萊理姆之地（ライリムの地）
萊理姆鎮（ライリムの街）
拉法奇亞（ラファキア）
拉弗爾（ラフェル）
蘭修村（ランシュ村）
利古亞帝國（リグリア）
光之門（ルシリスゲート）
死靈森林（死靈の森）



職業

大悪魔（アークデーモン）
大術士（アークメイジ）
弓箭手（アーチャー）
弓騎士（アーチャーナイト）
鐵人（アイアンゴーレム）
刺客（アサシン）
吸血領主（ヴァンパイアロード）
狼人（ウェアウルフ）
帝王（エンペラー）
魔動巨兵（ガルツォーク）
鬥劍士（グラディエーター）
大騎士（グランナイト）
大領主（グランロード）
教士（クレリック）
鱷騎士（クロコナイト）
地獄三頭狗（ケルベロス）
幽靈（ゴースト）
大魔導師（ザーヴェラー）
海騎士（サーペンナイト）
海領主（サーペンロード）
召喚師（サモナー）
海龍（シーサーペント）
盜賊（シーフ）
將軍（ジェネラル）
奇鹿召喚師（シカサモナー）
鹿矛將軍（シカスピアー）
巫師（シャーマン）
銀騎士（シルバーナイト）
六頭女妖（スキュラ）
石人（ストーンゴーレム）
狙擊手（スナイパー）
聖者（セイント）
魔導師（ソーサラー）
勇士（ソーズマン）
闇之守衛（ダークガード）

闇之聖者（ダークセイント）
闇之狙撃手（ダークスナイパー）
闇之騎士（ダークナイト）
闇之王（ダークマスター）
龍騎士（ドラゴンナイト）
龍主（ドラゴンマスター）
龍領主（ドラゴンロード）
山精（トロール）
騎士（ナイト）
大牧師（ハイプリースト）
戰將（ハイランダー）
大領主（ハイロード）
聖戰士（パラディン）
獵人（ハンター）
土匪（バンディット）
吸血領主（バンパイアロード）
主教（ビショップ）
九頭龍（ヒュドラ）
戰士（ファイター）
牧師（プリースト）
飛馬騎士（ペガサスナイト）
猛鷹騎士（ホークナイト）
弩騎士（ボウナイト）
弩領主（ボウロード）
元帥（マーシャル）
恐龍王（マスターディーノ）
暴君（マッドキング）
人面獅身蠍尾（マンティコア）
牛人（ミノタウロス）
術士（メイジ）
獨角獸騎士（ユニコーンナイト）
領主（ロード）
皇家侍衛（ロイヤルガード）
飛蛇（ワーム）

傭兵

冥兵（アーケロン）

死靈（アンデッド）

槍步兵（イェーガー）

步兵（インファントリー）

魔女（ウィッチ）

海人（うみにん）

狼人（ウルフマン）

精靈（エルフ）

惡人（オーガー）

衛士（ガードマン）



龍蝦殺手（キラーロブスター）

鷹獅兵（グリフォン）

十字軍戰士（クルセイダー）

弩兵（クロスボウ）

膠人（ゲルギャザー）

馬人（ケンタウロス）

獨眼巨人（サイクロプス）

鎧兵（シールダー）

蛙兵（シカガエル）

平民（シビリアン）

骷髏戰士（スケルトン）

人面獅身（スフィンクス）

鬼怪（スペクター）

投石兵（スリンガー）

士兵（ソルジャー）

闇之守衛（ダークガード）

闇之僧兵（ダークモンク）

青銅巨人（タロス）
觸角兵（テンタクル）
光之騎兵（トルーパー）
蠻戰士（バーバリアン）
翼女（ハーピー）
短槍兵（パイク）
神龍（バハムート）
木偶（パペット）
戟兵（ハルバート）
吸血鬼（バンパイア）
長槍兵（ファランクス）



弩砲兵（バリスタ）
白龍（ハワイトドラゴン）
醫巫（バンブー）
地獄犬（ヘルハウンド）
骨人（ボーンゴーレム）
人魚（マーマン）
狂石人（マッドゴーレム）
僧兵（モンク）
人蛇女妖（ラミア）
長矛騎兵（ランサー）
蜥蜴戰士（リザードマン）
生靈（レイス）
陸軍（レギオン）
毛賊（ローグ）
皇家長矛騎兵（ロイヤルランサー）
飛龍（ワイバーン）
闇之使徒（闇の使徒）





魔法

地震（アースクエイク）
攻擊 1（アタック 1）
攻擊 2（アタック 2）
風之刃（ウィンドカッター）
快速（クイック）
混亂（コンフューズ）
區域（ザーン）
雷（サンダー）
雷暴（サンダーストーム）
催眠（スリープ）
區域（ゾーン）
死靈之敵（ターンアンデッド）
衰弱（デクライン）
傳送（テレポート）
龍捲風（トルネード）
火焰（ファイヤー）
火球（ファイヤーボール）
爆炸（ブラスト）
冰凍（フリーズ）
回復 1（ヒール 1）
回復 2（ヒール 2）





特殊能力

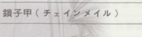
必殺一撃（クリティカル）
狂暴（バーサーク）
回復（リジェネレート）
居合斬（居合い）
金屬鎧甲裝備（金屬よろい裝備）
急救（應急手當）
魔法道具裝備（魔術道具裝備）

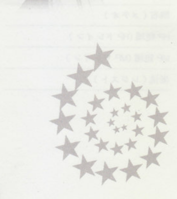
回復 3（ヒール 3）
生命回復 1（フォースヒール 1）
生命回復 2（フォースヒール 2）
生命回復 3（フォースヒール 3）
防禦 1（プロテクション 1）
暴風雪（ブリザード）
防禦 2（プロテクション 2）
聖之火（ホーリーブレイズ）
沉默（ミュート）
隕石（メテオ）
HP 耗竭（HP ドレイン）
MP 耗竭（MP ドレイン）
抵抗（レジスト）



道具

開閉式頭盔（アーメット）
冰之刀（アイスブレード）
太陽神之矢（アポロンの矢）
護身符（アミュレット）
魔劍（アルハザード）
仙品（アンブローシア）
魔力之杖（ウイザードロッド）
精靈之弓（エルブンボウ）
天使之戒（エンジェルリング）
水晶（オーブ）
神秘之鎧（オーラープレート）
王冠（クラウン）
羅馬短劍（グラディウス）
英雄之劍（グラム）
脛甲（グリーブ）
馬來刀（クリス）
水晶護物（クリスタルアンク）
水晶之杖（クリスタルロッド）
巨劍（グレードソード）
十字架（クロス）
十字弓（クロスボウ）
死之秘文（ゴーストルーン）
棍棒（こん棒）
飾環（サークレット）
護面盔（サレット）
短弓（ショートボウ）
銀鎧（シルバーアーマー）
魔女戰士之書（スカサハの書）
職杖（スタッフ）
速度之靴（スピードブーツ）
迷你盾（スモールシールド）
怪力神之棒（ダグザのこん棒）
鎖子甲（チェインメイル）

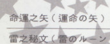




胸鎧（ブレストプレート）
守護之戒（プロテクトリング）
髪帶（ヘアバンド）
弁慶之刀（ベンケイグレイブ）
聖之証（ホーリーシンボル）
左手短劍（マインゴーシュ）
魔法比基尼（マジカルビキニ）
魔力之環（マジックサークル）
魔力之盾（マジックシールド）
魔力之証（マジックシンボル）
催眠之弓（まどろみの弓）
闇之秘文（デーモンルーン）
頭冠（ティアラ）
三叉戟（トライデント）
黃金臂環（ドラウニプル）
龍之盾（ドラゴンシールド）
龍之鎧（ドラゴンスケイル）
龍之秘文（ドラゴンルーン）
騎士之鎧（ナイトプレート）
刀（ナイフ）
神酒（ネクタル）
項鍊（ネックレス）
硬皮鎧（ハードレザー）
附刀護手（パタ）
圓盾（バックラー）
魔法之弓（ハディング）
戰斧（バトルアックス）
游擊之矛（パルチザン）
力之戒（パワーリング）
檜之杖（ひのきの杖）
血之魔劍（フルンチング）
鎖金甲（プレートアーマー）
連枷（フレイル）

護身之果（まもりの實）
幻之斧（ミスリルアックス）
幻之劍（ミスリルソード）
幻之鎚（ミスリルハンマー）
幻之盔（ミスリルヘルム）
幻之騎槍（ミスリルランス）
幻之袍（ミラージュローブ）
雷神力帶（メギンギョルス）
流星鎚（モーニングスー）
巨盾（ラージシールド）
小人王之戒（ラウリングの指輪）
聖劍（ラングリッサー）
騎槍（ランス）
秘石（ルーンストーン）
護腿（レッグガーター）
長袍（ローブ）
長劍（ロングソード）
長弓（ロングボウ）
權杖（ワンド）
力之果（力の實）
力之臂環（力の腕輪）
人魚之淚（人魚の淚）
大地之鎧（大地の鎧）
土之秘文（土のルーン）
水之秘文（水のルーン）
天空之秘文（天空のルーン）
斧頭（手おの）
木之弓（木の弓）
太古之卵（太古の卵）
天空之翼（天空の翼）
冰之杖（冰の杖）
布服（布の服）
生命之杖（生命の杖）
白魔法之書（白魔術の書）

護身臂環（守りの腕輪）
光之秘文（光のルーン）
死靈之血（死靈の水）
死者心臟（死者の心臓）
體力之果（体力の實）
忍者頭巾（忍び頭巾）
武勇之種（武勇の種）
智慧之果（知惠の實）
火之秘文（炎のルーン）
火之水晶（炎のオーブ）
奇蹟臂環（奇跡の腕輪）
斬風槍（風切りの槍）
皮鎧（革鎧）
皮帽（革の帽子）
風之秘文（風のルーン）
森之秘文（森のルーン）
勇者秘石（勇者の秘石）
破邪劍（破邪の劍）
草薙劍（草なぎの劍）
氣力之葉（氣力の葉）
眾神的祝福（神神の祝福）
黑魔法之書（黑魔術の書）



命運之矢（運命の矢）
雷之秘文（雷のルーン）
龍騎士騎槍（龍騎士の騎槍）
騎士徽章（騎士の紋章）
鐵槍（鐵の槍）
魔界之水（魔界の水）
魔女戰士之書（スカサハの書）
體力之果（體力の實）

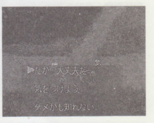
其他

角色塑造（キャラクターメイキング）
牛丼屋（ギュードン屋）
職業（クラス）
戰術（タクティクス）

超級戀愛&道具資料 秘技&隱藏劇情大公開！

揭開女主角選擇系統之謎！

在『夢幻模擬戰III』登場的 4 位女主角存在著對迪哈德（ディハルト）的好感（感情值）這種內部參數。迪哈德所採的行動會影響到這個感情值，感情值最高的女主角會成爲迪哈德的戀人。這就是女主角選擇系統。感情值的變化從角色塑造之初就已開始。而且，會因遊戲中的台詞選擇、過關方式而改變。請參考下表，看看採取何種行動，哪位女主角的感情值會起變化，和自己心目中的女主角有個美好的結局。



莉娜的感情值會因過關回合數而改變



➡過關時，若出現右側的台詞，就代表感情值獲得提升。

關於莉娜（ルナ），除了表上所揭載的方法外，還要注意過關的回合數。劇情 5 ～ 30 各設定有過關的標準回合數，務必在其回合數之內過關。

（角色塑造時的感情變化）

○……上升
×……下降
－……沒變化

	緹莉絲	莉娜	琳法妮	蘇菲亞
神はどこにいると思いますか？（你認爲神在哪裡？）				
回答「天上界」	－	－	－	○
回答「神は存在しない（神不存在）」	－	－	－	×
あなたはこの世界で、何のために生きていくつもりですか？（在這個世界，你是爲什麼而活？）				
回答「戀人を守るため（爲了保護所愛的人）」	○	○	○	○
あなたにとって愛とは何ですか？（對你而言，愛是什麼？）				
回答「与え合うもの（互予之物）」	○	○	○	○
あなたがこの世界に望むものは何ですか？（你希望這個世界擁有什麼？）				
回答「愛と希望と勇氣（愛、希望與勇氣）」	○	○	○	○
最後にあなたは、何のために戦うのですか？（最後，你是爲了什麼而戰？）				
回答「愛する人を守るため（爲保護所愛的人）」	○	○	○	○

註 緹莉絲＝ティアリス，莉娜＝ルナ，琳法妮＝リファニー，蘇菲亞＝ソフィア。

（劇情內的感情變化）

○……上升　×……下降　××……大幅下降　－……沒變化

劇情		緹莉絲	莉娜	琳法妮	蘇菲亞
劇情 1	「何と話しかけますか？（說什麼？）」<3 擇>				
	「笑顔を見せて（露出笑臉）」	×	－	－	－
	「ジェリオールが……（傑力爾……）」	○	－	－	－
	「おいて行くぞ（過去）」	×	－	－	－
劇情 3	由緹莉絲進行第 1 場戰鬥	×	－	－	－
	己方指揮官攻擊可蒂（コティ）	×	－	－	－
	奇帕特（ギルバード）攻擊死靈王（グロブ）	○	－	－	－
劇情 4	主人公到琳法妮旁邊時，市民全員生存。	－	－	○	－
	比爾（ピエール）的質問 <3 擇> 「ところで、何でさっき西へ逃げろなんて言ったんだい？（那，爲什麼剛剛要說往西逃？）」				
	「實は方向オンチ（因爲沒有方向感）」	×	－	○	－
	比爾和琳法妮成爲伙伴後的 3 擇 「何か言いますか（說什麼？）」				
	「女性に戰わせるのは……（讓女性上戰場……）」	－	－	○	－
	「何も言わない（不用說什麼）」	－	－	×	－
劇情 5	敵人的伏兵登場時，莉娜生存。	－	○	－	－
劇情 9	琳法妮的質問 <3 擇> 「他にも將軍がいるんでねぇ。みんな強い方たちなのでしょうね（還有其他將軍，而且，每個人都很強。）」				
	「勝てるだろうか？（打得贏嗎？）」	－	－	×	－
	「だが負けられない（不管怎樣，這場仗輸不得。）」	－	－	○	－
劇情 10	打倒克茲多洛（ケー・ツカイロ），救出蘇菲亞後的 3 擇 迪哈德（ディハルト）「ソフィアさん……（蘇菲亞小姐……）」				
	「敵に情けは無用だ（不用對敵人仁慈）」	－	－	－	×
	「優しいんですね（眞是善良）」	－	－	－	○

劇情		緹莉絲	莉娜	琳法妮	蘇菲亞
劇情 10	迪哈德靠近蘇菲亞，蘇菲亞的質問 <3 擇> 「どうしたのですか（怎麼了？）」				
	「君を守るためだ（爲了保護妳）」	－	－	－	○
	「何か言いますか（說什麼？）」<5 擇>				
	「みんな、行くぞ！（大家行動！」	○	×	×	×
	「無理するな、ソフィア（蘇菲亞，不要勉強。）」	○	×	×	○
	「ソフィアに期待するよ（期待蘇菲亞）」	×	×	○	○
	「ゲートを解放しなければ（必須解放光之門）」	×	○	○	×
	「何も言わない（不用說什麼）」	×	×	×	×
劇情 11	對巨大石像「何かささげますか（獻上什麼？）」<3 擇>				
	緹莉絲	××	－	－	－
劇情 12	「何と話しかけますか？（說什麼？）」<3 擇>				
	「急ごう！（快！）」	－	－	－	○
	「大丈夫だ（不要緊）」	－	－	－	○
	「厳しいな（眞慘……）」	－	－	－	×
劇情 14	迪哈德「破邪の劍か……（破邪劍……）」「誰に問いかけますか？（問誰？）」<5 擇>				
	「ティアリス（緹莉絲）」	○	×	×	×
	「リファニー（琳法妮）」	×	○	○	×
	「ルナ（莉娜）」	×	○	×	×
	「ソフィア（蘇菲亞）」	×	×	×	○
劇情 15	「何と答えますか？（回答什麼？）」<3 擇>				
	「わかりきった事だ（那是不爭的事實）」	－	×	－	－
	「さすがだな（名符其實）」	－	○	－	－
劇情 16	在貨攤「誰のために買いますか？（爲誰買？）」<5 擇>				
	「ティアリスに（緹莉絲）」	◎	×	×	×
	「リファニーに（琳法妮）」	×	×	◎	×
	「ルナに（莉娜）」	×	◎	×	×
	「ソフィアに（蘇菲亞）」	×	×	×	◎

		緹莉絲	莉娜	琳法妮	蘇菲亞
劇情 18	使敵人全滅・過關	–	–	–	×
	「何と言えますか（說什麼？）」<3 擇>				
	「ルインの事を考えろよ（想想魯因）」	–	×	–	×
	「仕方ない……（沒辦法……）」	○	–	○	○
	「その通りだな（就那樣）」	–	–	×	○
劇情 19	在石子中心……「汝が欲する物は何だ？（你想要什麼？）」「何と答えますか？（回答什麼？）」<3 擇>				
	「愛」	○	○	○	○
	殲滅敵人・過關	–	–	–	×
	「何と言えますか（說什麼？）」<3 擇>				
	「俺に任せろ！（看我的！）」	○	×	○	–
	「大丈夫だ（不要緊）」	–	○	–	○
	「やるだけってみよう（盡量做做看）」	×	×	×	×
劇情 20	殲滅敵人・過關・	–	–	–	×
劇情 21	迪哈德靠近伊曼克將軍（エマーリンク）「何と答えますか？（回答什麼？）」<3 擇>				
	「見事な最期だった（壯烈犧牲）」	–	○	○	–
	「楽な相手だった（眞是三腳貓）」	×	×	×	×
	雷蒙多子爵（レイモンド）要求提供意見「何と答えますか？（回答什麼？）」<3 擇>				
	「賛成です（贊成）」	–	○	–	○
	「反對です（反對）」	○	–	○	–
	「わかりますん（不知道）」	×	×	×	×
劇情 21	和雙親再會「何と聲をかけますか？（說什麼？）」<3 擇>				
	「俺がいるじゃないか（就是我）」	○	–	–	–
	「もう忘れろよ（已經忘了）」	×	–	–	–
劇情 22	對蘇菲亞的質問「何と答えますか？（回答什麼？）」<3 擇>				
	「一體どうすれば……（究竟該怎麼做……）」	–	–	–	×
	「大丈夫だ（不要緊）」	–	–	–	○
	奇帕特（ギルバード）被擊破	×	×	×	×
	奇帕特 VS 死靈王（グロブ）	○	○	○	○

		緹莉絲	莉娜	琳法妮	蘇菲亞
劇情 23	對 3 人的爭論「誰だと答えますか？（回答是誰？）」<4 擇>				
	「ティアリスだ（緹莉絲）」	○	–	–	–
	「リファニーだ（琳法妮）」	–	–	○	–
	「ソフィアだ（蘇菲亞）」	–	–	–	○
	「ルナに振る（拒絕莉娜）」	×	×	×	×
劇情 24	對於阿特彌勒（アルテミュラー）的協定「何が意見を傳えますか？（表示什麼意見？）」<3 擇>				
	「休戰協定を結ぶべき（應該訂定休戰協定）」	×	–	–	–
	「徹底抗戰を主張（主張徹底抗戰）」	○	×	–	×
劇情 26	霧風被擊破	×	×	×	×
	霧風 VS 斐琪亞（フェラキア）	○	○	○	○
劇情 27	霧風：「ヴェルゼリアも焦っておるでござるな（魔物帝國蠢蠢欲動了）」「何と答えますか？（回答什麼？）」<3 擇>				
	「だが、大丈夫だ（沒關係）」	○	–	○	–
	「氣をつけよう（要小心）」	–	○	–	○
	「ダメかも知れない（成不了事）」	×	×	×	–
	霧風被擊破	×	×	×	×
	霧風 VS 斐琪亞（フェラキア）	○	○	○	○
劇情 28	奇帕特（ギルバード）被擊破	×	×	×	×
劇情 29	琳法妮看似不安……「何と言えますか（說什麼？）」<3 擇>				
	「重大だな（眞嚴重）」	–	–	○	–
	「氣樂にいこう！（放輕鬆！）」	–	–	×	–
	「らしくないぞ！（不像妳嘛！）<※選這個項目會發生 3 擇>				
	「ゴメン、ゴメン（對不起、對不起）」	–	–	◎	–
	「本當のことだ（我是說眞的）」	–	–	××	–
劇情 31	殲滅妃雅公主（フレア）以外的人・過關	–	–	–	×
	多卡尼（ド・カーニ）代妃雅成爲伙伴「何と答えますか？（回答什麼？）」<3 擇>				
	「……ごめん（……對不起）」	–	–	○	–
	「放っておいて（置之不理）」	–	–	×	–
劇情 32	殲滅維爾塔王（ウィルダー王）以外的人・過關	–	–	–	×

※不會影響女主角感情的選擇項目一概省略

具有特殊效果的道具資料介紹

在『夢幻模擬戰III』登場的道具中，有不少具有特殊效果或一使用就可發揮魔法等等效果的道具。現在就挑其中幾樣來作介紹。未介紹到的道具，還望各位自己去調查。

盾／臂環

種類雖少，但多是貴重之物。最好讓在前線衝鋒陷陣的指揮官裝備。

名稱	效果	備考
護身臂環（守りの腕輪）	DF＋3	發動防禦（プロテクション）
力之臂環（力の腕輪）	AT＋1・DF＋2	發動攻擊 I（アタック I）
奇蹟臂環（奇跡の腕輪）	DF＋2	必殺一擊率上升／發動回復 I（ヒール I）
龍之盾（ドラゴンシールド）	DF＋3	耐火
阿基里斯之盾（アキレウスの盾）	DF＋3・HP＋5	發動防禦 I（プロテクション I）

鎧

裝備這些鎧甲時，移動力（MU）會降低。雖然提升防禦力相當重要，但也不能忽視移動力……

名稱	效果	備考
鎖金甲（プレートアーマー）	DF＋6・MV－2	無
銀鎧（シルバーアーマー）	DF＋6・MV－1	無
騎士之鎧（ナイトプレート）	DF＋7・MV－2	無
鎖子甲（チェインメイル）	DF＋4・MV－1	無
胸鎧（ブレストプレート）	DF＋5・MV－1	無
武者鎧	DF＋6・MV－1	無
魔法比基尼（マジカルビキニ）	DF＋1	發動抵抗（レジスト）
闇之法衣（闇の法衣）	DF＋3	魔法耐性上升／發動混亂（コンフューズ）
女神之服（女神のドレス）	DF＋3	魔法耐性上升／發動回復 I（ヒール I）

武器

武器多是用來提升攻擊力。但這裡所介紹的武器還具有其他效果。

名稱	效果	備考
英雄之劍（グラム）	AT＋6	對龍屬性有效
聖劍（ラングリッサー）	AT＋11・DF＋1	耐魔法
魔劍（アルハザード）	AT＋13・DF＋1	耐魔法／發動 HP 耗竭（HP ドレイン）
戰斧（バトルアックス）	AT＋7・MV－2	無
魔斧（デビルアックス）	AT＋12・DF－4・MV－2	無
神秘之斧（ルーンアックス）	AT＋10・MV－1	無
職杖（スタッフ）	射程＋3・知力＋5	無
權杖（ワンド）	射程＋3・知力＋10・魔法抵抗＋5	無
水晶之杖（クリスタルロッド）	AT＋1・射程＋4・知力＋10	無
魔力之杖（ウイザードロッド）	AT＋1・射程＋5・知力＋10・魔法抵抗＋5	無
冰之杖（冰の杖）	AT＋1・射程＋5・知力＋10・魔法抵抗＋5	發動冰凍（フリーズ）
生命之杖（生命の杖）	AT＋1・射程＋5・知力＋10・魔法抵抗＋5	無
龍王之杖（龍王の杖）	AT＋3・射程＋7・知力＋5・魔法抵抗＋5	無
聖之杖（ホーリーロッド）	AT＋2・射程＋6・範圍＋1・知力＋5・魔法抵抗＋5	無
闇之杖（ダークロッド）	AT＋2・射程＋6・範圍＋1・知力＋10・魔法抵抗＋5	無
血之騎槍（ブラッディランス）	AT＋6	發動 HP 耗竭（HP ドレイン）

頭盔

盡可能備齊具有耐魔法效果的道具，讓角色裝備……

名稱	效果	備考
頭冠（ティアラ）	MP＋5	耐魔法
飾環（サークレット）	DF＋1・MP＋5	耐魔法
幻之盔（ミスリルヘルム）	DF＋3	耐魔法
艾基爾之盔（エギルの兜）	DF＋3・知力＋5	必殺一擊率上升

其他道具

請藉下表確認不易藉裝備瞭解效果的道具！

名稱	效果	備考
魔力之環（マジックサークル）	知力＋5	部隊全員耐魔法
不死王之証（不死の王の証）	射程&範圍＋2・MP＋10・攻擊修正＋2	耐魔法
グレイプニール	AT＋3・DF＋1	部隊全員耐魔法
天使之羽（天使の羽根）	攻擊修正＋3・防禦修正＋5	部隊全員耐魔法
血之盟約（血之盟約）	攻擊修正＋7・防禦修正＋3	部隊全員耐魔法
火之水晶（炎のオーブ）	射程＋1・MP最大值1.5倍	火耐性上升
聖王護符（聖王の護符）	知力＋15・防禦修正＋8	耐魔法
十字架（クロス）	防禦修正＋2	發動死靈之敵（ターンアンデッド）
項鍊（ネックレス）	無	可雇用8位傭兵
護身符（アミュレット）	無	部隊全員耐魔法／發動抵抗（レジスト）
守護之戒（プロテクトリング）	防禦修正＋8	發動防禦2（プロテクション2）
力之戒（パワーリング）	攻擊修正＋8	發動攻擊2（アタック2）
天使之戒（エンジェルリング）	HP＋10・MP＋10・知力＋10	耐魔法
精靈石之戒（精霊石の指輪）	攻擊修正＋5・防禦修正＋5	部隊全員耐魔法
霸王項鍊（覇王の首飾）	攻擊修正＋8・防禦修正＋5	可雇用8位傭兵
水晶護物（クリスタルアンク）	防禦修正＋5	部隊全員耐魔法
水晶（オーブ）	MP最大值1.5倍	無

名稱	效果
咒物（タリスマン）	攻擊修正＋5・防禦修正＋5
獸角（ギャラルのホルン）	攻擊修正＋10・防禦修正＋5
星之騎槍（スターピアス）	消費MP變成3／4
雷神力帶（メギンギョルズ）	強度上升10%
速度之靴（スピードブーツ）	部隊全員的MV＋4
魔力草	MP回復20
神酒（ネクタル）	等級上升1
仙品（アンブローシア）	可雇用傭兵＋1
武勇之種（武勇の種）	攻擊修正＋1
氣力之葉（氣力の葉）	防禦修正＋1
智慧之果（知恵の實）	知力＋1
力之果（力の實）	力＋1
體力之果（体力の實）	體力＋1
護身之果（まもりの實）	防禦力＋1
眾神的祝福（神神の祝福）	可以升職
土之秘文（土のルーン）	迪哈德（ディハルト）追加步兵屬性的職業
龍之秘文（ドラゴンルーン）	聖獸（ジュグラー）追加龍屬性的職業

『夢幻模擬戰』系列傳統的秘技&隱藏劇情

♠發現超級商店！



➡在商店的購買・販賣畫面輸入指令。

⬇你看！商品夠多吧！只要資金允許，就可隨心所欲購買。

不論在哪一個劇情，只要在準備出擊時的道具購買．販賣畫面，輸入Y→A→下→X→B，就會出現聖劍（ラングリッサー）和魔劍（アルハザード）以外的道具一應俱全的超級商店。在這裡，可以盡情購買平常只有在打倒敵方指揮官才會出現或以隱藏道具身份出現的寶貴道具！不過，這些道具都很貴，若買太多，會破產喲！

♠選擇已過關的舞台！



➡在準備出擊或遊戲中的讀檔畫面，輸入指令！

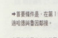
⬇不過，此秘技只能用來玩已過關的劇情。

使用這個秘技，至少要有一個破關的存檔資料。首先，在準備出擊或劇情遊戲時叫出讀檔選擇畫面。接著，將游標移到中斷資料之外的存檔資料，輸入右→X→左→Y→A，就可在己方指揮官等級被存檔的狀態下，進行（不限次）已過關的劇情。

♠大幅升級的秘技！

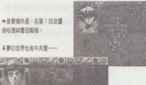
先裝備會提升 HP 的道具，然後當 HP 下降到所增加的 HP 以下時（例如：本來是 10，裝備道具後增加 30，總計 40；然後 HP 被打得降到 9 以下即可），將增加 HP 的道具卸下且不要進入任何戰鬥。如此一來，在卸下道具時，HP 會激增，此時再使用補充 HP 的魔法，即可大幅提升等級。要注意的是，此秘技目前只有在第 2 章時，由主角及緹莉絲試出來，並且 2 人都是用補 HP 的魔法，自己補自己才能提升等級。

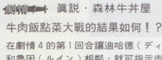
♠ 4 個隱藏劇情大公開！



➡首要條件是，在第 1 回合讓迪哈德與魯因鄰接。

⬇夢幻世界也有牛丼屋……





劇情その1　真說・森林牛丼屋

牛肉飯點菜大戰的結果如何！？

在劇情 4 的第 1 回合讓迪哈德（ディハルト）和魯因（ルイン）相鄰，就可指示市民「西に逃がす（往西逃走）」。接著，靠近比爾（ピエール），針對他的質問回答「仲間の方向感覺を試した（試試伙伴的方向感）」。過關後，以「ムッとする（火大）」回答緹莉絲（ティアリス），就可展開大爆笑的劇情？1。



劇情？-2　歷代英雄

雷丁（レディン）＆艾爾文（エルウィン）登場！

↑向多卡尼和克茲多洛打聽神秘之石的事。

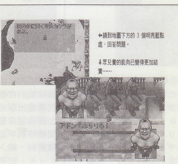
←展開真英雄、真主角寶座爭奪戰！

在劇情 10，癲蟲王（ラグ）登場後，接近出現在右下方的多卡尼（ド・カーニ），詢問「傷は治ったか（傷好了嗎）？」。之後，再靠近克茲多洛（ケー・ツカイロ），詢問寶石的事，選擇「欲しいと言う（想要）」。再走近蘇菲亞（ソフィア），拜託她「石をもらってくれ（去拿寶石）」，讓蘇菲亞靠近克茲多洛。如此一來，就可前進到『夢幻模擬戰』系列男女主角齊聚的劇情？2。

劇情？-3　男子美學與女王陛下

兄貴的饗宴再度登場……

兄貴經常在『夢幻模擬戰』以隱藏角色的身份出現。會見巴洽（バラン）和阿多（アドン）的方法是，在劇情 27 將迪哈德移到地圖上 3 個亮亮的小藍點，對出現的問題，分別回答「おがむ（躬腰作揖）」「とりあえずおどる（奢侈一下）」「ポージング」，就可在過關後到達禁忌的世界……

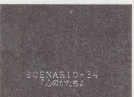


←繞到地圖下方的 3 個明亮藍點處，回答問題。

↓眾兄貴的肌肉已變得更加結實……

劇情？-4　最強的敵人

這就是傳説中的超級夢幻模擬戰！！



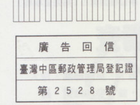
↑玩兩次劇情 34。

↑打得贏等級 99 的阿特彌勒嗎？

劇情 35 過關後，利用選擇舞台的秘技重玩劇情 34。説服阿特彌勒（アルテミュラー），在選擇項目中選擇「樂勝だった（輕鬆獲勝）」便能進入劇情？4。此劇情的敵方指揮官全以最高等級登場，相當刺激。要是自認本領高強，就去挑戰看看吧！







寄件人：

地址：

佳聯出版有限公司 收

台中市復興路四段219號5F之3

讀者意見調查

請您撥冗填妥下列問題，直接將此頁剪下，免貼郵票，投入郵筒中。我們會將您的資料輸入檔案，並可參加抽獎。謝謝您！

①請問您目前擁有的主機是：□ SFC □ SNK □ IBM.PC □ PLAY STATION □ SEGA SATURN □超任 64 □其他____（可複選） ②請問您喜歡的遊戲類別爲：□ RPG（角色扮演）□ SLG（模擬） □ STG（射擊）□ ACT（動作）□ AVG（冒險）□ PZG（益智） □ SPG（運動）□ TBG（桌上型）□其他 _______（可複選）

③請問您選購攻略本考量的因素是：□封面 □頁數多寡 □價錢 □最先出版 □出版社 □彩色頁的多寡 □攻略品質（可複選）

④請問您最喜歡的攻略本類型：□破關完全攻略 □劇情版攻略 □超完全攻略 □超完全劇情攻略（可複選）

⑤請問您至目前最滿意本公司出版的哪一本攻略：______
　爲什麼？_________________________

⑥請列出三項目前市面上已發行、而您最喜歡的遊戲 ____、_______、_______

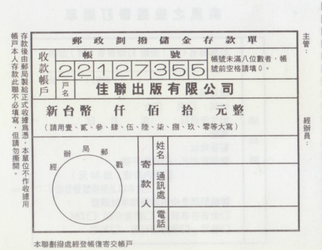
⑦請問您最希望本公司出版哪一個遊戲的攻略本：______

⑧你對本公司所出版的快報有何看法？__________________________

如您方便，也歡迎利用 24 小時的傳眞專線，將您的資料 FAX 給我們，謝謝！傳眞電話：(04)2201677

1996

疾風之狼



存款後由郵局製給正式收據為憑，本單位不作收據用
帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款單

收款帳戶　帳號 22127355　帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
戶名　佳聯出版有限公司

新台幣　仟　佰　拾　元整
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫）

經辦局郵戳

寄款人　姓名　通訊處　電話

主管：　經辦員：

本聯劃撥處經登帳復寄交帳戶

郵政劃撥儲金存款單

收款帳戶　帳號 22127355　帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
戶名　佳聯出版有限公司

新台幣　仟　佰　拾　元整
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫）

經辦局郵戳

寄款人　姓名　通訊處　電話

主管：　經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫

本聯由儲匯局劃撥處存查

請存款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名、住址請詳細填明，以免誤寄。抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額塗改時請另換存款單填寫。
四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。
五、本存款金額業經電腦登帳或本存款單已經受理郵局寄出者，不得申請撤回。
六、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

訂購辦法：即日起劃撥九折優待，三本以上八五折優待。

疾風之狼叢書訂購單

通信欄	訂閱書名（號）冊數 訂閱書名（號）冊數 合計：　　冊 ■訂閱人： 性別：□男　□女 出生年月日：　年　月　日 電話： 寄書地址： ■郵寄方式：□國內平寄 □國內掛號（加 30 元） （三大本以上免掛號費寄出） ■請問您是由何處得知本社叢書 □全省各專賣店　□親友介紹　□ DM □書局　□漫畫便利屋　□其它

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事宜爲限否則應請換單另塡。

佳通出版・佳作連連

書號	書名	定價	備註
006	亂馬 1/2 朱貓團的祕寶	180	
010	MD 夢幻之星Ⅳ SFC 如夢似 SFC 怪獸製造廠	180	三合一
011	SFC 聖火降魔錄-紋章之謎	150	劇情版攻略
015	SFC 超級機器人大戰 EX	200	
016	SFC 太空戰士 VI	360	劇情版攻略
024	SFC 狂飆騎士	330	劇情版攻略
025	對戰遊戲特輯	250	十四個遊戲

書號	書名	定價	備註
SF01	王者之師	340	劇情版攻略
SF02	龍戰士Ⅱ	180	破關完全攻略
SF03	龍戰士Ⅱ	330	劇情版攻略
SF04	大貝獸物語	180	破關完全攻略
SF05	大貝獸物語	330	劇情版攻略
SF06	超級桃太郎電鐵Ⅱ、勇者募集中、多卡波 321	180	三合一
SF07	魔獸大戰、英雄聖戰Ⅱ、聖靈珠傳說Ⅱ	180	三合一
SF08	雷霆任務、魔神轉生Ⅱ	180	二合一
SF09	雷霆任務	240	劇情版攻略
SF11	第四次機器人大戰、女神轉生外傳Ⅲ	200	二合一
SF12	超時空之鑰	360	劇情版攻略
SF13	第四次機器人大戰	360	劇情版攻略
SF14	新 SD 戰國傳	270	劇情版攻略
SF16	未來勇者Ⅱ	220	
SF17	超任版—夢幻模擬戰 & 幻史世界記	220	二合一
SF18	超魔獸大戰	290	劇情版攻略
SF19	超任版—夢幻模擬戰	370	劇情版攻略
SF20	時空引導者	240	破關完全攻略
SF21	翡翠龍	240	故事攻略
SF22	史記英雄傳	200	破關完全攻略
SF23	超魔法大陸	160	破關完全攻略
SF24	機器人烈傳	240	劇情版攻略
SF25	賞金劍客	220	完全攻略
SF26	超悟空傳～覺醒篇	260	劇情版攻略
SF27	聖劍傳說 3	240	三種路線破關攻略
SF28	皇家騎士團 2	200	攻略指引
SF29	神聖記Ⅱ	160	破關完全攻略
SF30	皇家騎士團 2	330	超完全攻略
SF31	天地創造	240	超完全攻略
SF32	大和戰神	220	超完全攻略
SF33	復活邪神Ⅲ	260	破關完全攻略
SF34	吞食天地	220	超完全攻略
SF35	坦克戰記	200	破關完全攻略
SF36	科學島大冒險	220	超完全攻略
SF37	魔天傳說	220	超完全攻略
SF38	勇者鬥惡龍 VI	280	破關完全攻略
SF39	風塵英雄	260	超完全攻略
SF40	超級桃太郎電鐵 DX	220	超完全攻略
SF41	時空幻境	280	超完全攻略
SF42	聖劍傳說 3 劇情書	190	劇情書
SF43	美少女夢工場	240	超完全攻略

書號	書名	定價	備註
SF44	幕末降臨傳 ONI	270	超完全攻略
SF45	勇者鬥惡龍 VI	360	劇情版攻略
SF46	神龍奇兵	230	破關完全攻略
SF47	純愛手札	230	超完全攻略
SF48	皇家騎士團 2	260	劇情書
SF49	神龍奇兵	360	劇情版攻略
SF50	雷霆任務Ⅱ	280	超完全攻略
SF51	魔誡聖戰	230	破關完全攻略
SF52	復活邪神 3	360	劇情版攻略
SF53	魔裝機神	250	超完全攻略
SF54	聖火降魔錄Ⅱ	240	破關完全攻略
SF55	追寶威龍	250	破關完全攻略
SF56	黑暗魔宮	250	超完全攻略
SF57	阿拉伯奇遇	240	破關完全攻略
SF58	追寶威龍	320	劇情版攻略
SF59	黑水晶傳說（修訂完整版）	260	超完全攻略
SF60	試管城市	250	全彩超完全攻略
SF61	魔星迷蹤Ⅱ	250	破關完全攻略
SF62	光能戰士	250	彩色超完全攻略
SF63	大貝獸物語 2	260	全彩超完全攻略
SF64	聖火降魔錄Ⅱ	360	劇情版攻略

書號	書名	定價	備註
PS01	妖精戰士	250	劇情版攻略
PS02	三隻眼～吸精公主	180	故事攻略
PS03	封魔傳說	260	超完全攻略
PS04	藤丸地獄變	280	超完全攻略
PS05	幻想水滸傳	260	超完全攻略
PS06	大盜五右衛門外傳	190	超完全攻略
PS07	銀河少女警察 2086	210	超完全攻略
PS08	幽靈古堡	190	破關完全攻略
PS09	魔境冒險記	320	彩色超完全劇情攻略
PS10	刻命館	220	彩色超完全攻略
PS11	女神異聞錄（修訂完整版）	260	彩色超完全攻略

書號	書名	定價	備註
SS01	VR 快打 2～絕招篇	290	超完全攻略
SS02	聖龍戰記	260	超完全攻略
SS03	聖劍降魔	180	破關完全攻略
SS04	月花霧幻譚	150	破關完全攻略
SS05	誕生 S	220	彩色超完全攻略
SS06	英雄聖戰外傳	200	彩色破關完全攻略
SS07	飛天幽夢	250	全彩超完全攻略
SS08	武裝鬥士（修訂完整版）	250	彩色超完全攻略
SS09	時空偵探 DD	200	彩色超完全攻略
SS10	夢幻模擬戰Ⅲ（修訂版）	260	彩色超完全攻略

書號	書名	定價	備註
MD1	夢幻模擬戰Ⅱ	320	劇情版攻略
017	超任 RPG 金手指大全	260	
SF15	金手指大全Ⅱ	290	
GF03	金手指大全 3	260	

夢幻模擬戰 III
超完全攻略

發行人＼廖國雄
發行所＼佳聯出版有限公司
地址＼台中市復興路四段 219 號 5F-3
印刷所＼嘉慶印刷事業
底片輸出＼可信資訊科技有限公司（畢昇）
版次＼ 1997 年 7 月再版
法律顧問＼中亞國際法律事務所　何文通律師
出版登記證＼局版台省業字第 437 號
郵政劃撥帳號＼ 22127355 佳聯出版有限公司
聯絡電話＼(04)2209850
傳真電話＼(04)2201677

佳連出版有限公司 發行
JIA-LIAN COMPANY LTD.

聯絡電話／04-2209850・傳眞電話／04-2201677

ISBN 957-9648-27-1

9 789579 648271

NT$260

SS10

夢幻模擬戰III

彩色超完全攻略

WOLF

疾風の狼

佳連出版